WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 7 SEPTEMBER 1999 ƒ 5.95 / BFR 115



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE



Dungeon Keeper 2

Bloody Roar 2
Descent 3
Superman
G-Police 2
Tonic Trouble
Amerzone
X-Files
Fighting Steel
Seven Kingdoms 2
Mechwarrior 3

COMMAND & CONQUER Tiberian Sun

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY

BIJ AANKOOP VANAF 25 GULDEN AAN MULTIMEDIA-PRODUCTEN DE PC-GAME AUTOBAHN RACER GRATIS! (OP=OP)

IN SEPTE
FREE REC

CD-ROM en GAMES MAAND

NOW

free record shop

GRATIS





PC CD-Rom

EINDELIJK

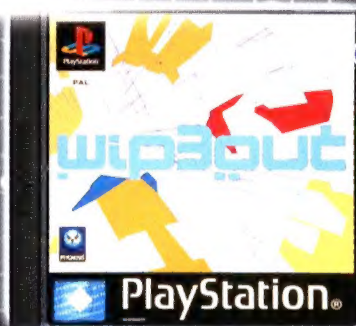
99.95

met GRATIS t-shirt



PC CD-Rom

van 49.95 voor 29.95



Playstation

met GRATIS t-shirt

119.95





Nintendo

CONTROLLER

INCLUSIEF:
- EPISODE1 RACER
- GRATIS T-SHIRT

STAR WARS PACK 349.95



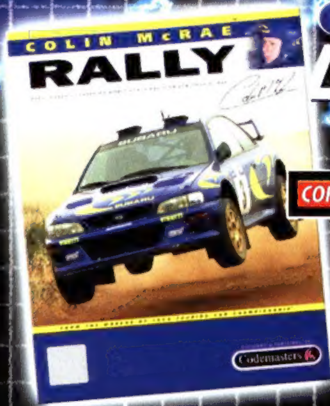




PC CD-Rom

SPECIALE BUNDEL met 3 games 49.95

MBER BIJ ORD SHOP



PC CD-Rom

49.95
PER STUK

CORONEL KARTRACING



Bij aankoop van een van deze titels 5.- KORTING bij Coronel Karting
• 10.- KORTING bij aankoop van beide games •

TRAITORS GATE

49.95

Full Product Half Price



PC CD-Rom





NEOGEO POCKET COLOR
+ adapter

Metal Slug 1st Mission

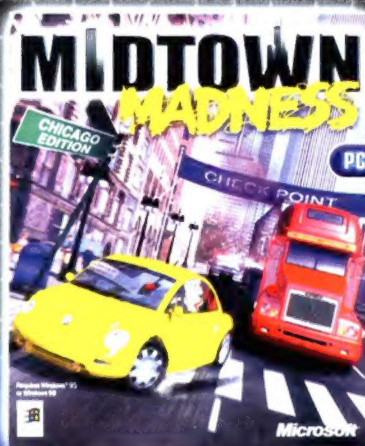
SAMEN 249.95



Playstation

van 119.95 voor 99.95

OP=OP



PC CD-Rom

DE ALLERLAATSTE voor 49.95

free record shop

wip3out

OOIT AFGEVRAAGD



EXTREEM FUTURISTISCHE DECORS.

2-PLAYER SPLIT SCREEN.
ZOWEL HORIZONTAAL ALS VERTICAAL.







ELKE TEAM KRIJGT ZIJN EIGEN STAARTKLEUR
OM MAKKELIJK SAMEN TE SPELEN.



GESTROOMLIJNDE SPACECRAFTS.

MAINFRAME™

DEFENSE

8 BROKEN HEARTS

VIDEO-GAME

Dit nummer

COMMAND & CONQUER, TIBERIAN SUN
Onze Jan reisde af naar Las Vegas om als een van de eersten te spelen met Tiberian Sun. Het enige dat hij bij terugkeer nog kon uitbrengen: 'Yes sir, I'm on it.' 26

BLOODY ROAR 2
Op de slappe soundtrack na is Bloody Roar 2 een uitstekende fighter die niet misstaat tussen de grote jongens uit dit genre. 30

DUNGEON KEEPER 2
Horny is back! Kwaadaardiger dan ooit en grafisch niet meer te herkennen. Ondanks een gebrek aan inhoudelijke vernieuwingen is Dungeon Keeper 2 dankzij de heerlijke, verslavende gameplay toch weer een dope game geworden. 32

DESCENT 3
Descent 3 is een mooie opvolger. De prima graphics en de vette nieuwe engine zorgen voor zo'n heftige claustrofobische ervaring dat je met zwetende handjes achter je PC zult zitten. 34

F-1 WORLD GRAND PRIX 2
F-1 WGP 2 is een heel behoorlijke F-1 sim die uitblinkt op het gebied van opties en realisme maar kwa besturing voor verbetering vatbaar is. 37

COMMAND & CONQUER
Eindelijk: C&C op de N64! Het is en blijft een toppertje maar een RTS-game zonder multiplayer is als een bordeel zonder hoeren. 39

AMERZONE
Het mooie en spannende Amerzone bewijst dat adventures ook in een tijdperk vol razendsnelle aktiegames erg leuk kunnen zijn om te spelen. 40

MECHWARRIOR 3
Een digitaal pareltje, volgens Andreas, dat zowel grafisch als kwa geluid en gameplay uitsteekt boven de concurrentie. 42

SEVEN KINGDOMS 2
Mocht je Seven Kingdoms de eerste keer hebben laten liggen, maak deze fout dan geen tweede keer, aldus Jan. 44

G-POLICE 2
Psygnosis lijkt zich de kritiek op deel 1 te hebben aangetrokken want G- Police 2 is er absoluut op vooruitgegaan. 46

PROF-CHECK: JEROEN POST & BASTEN ZWART
De twee snelste jongens van TMF kropen op het circuit van Zandvoort achter de PlayStation en gingen uit hun dak met Driver. 48

TONIC TROUBLE
Tonic Trouble komt weliswaar van dezelfde maker als Rayman maar haalt dat niveau helaas niet. 50

MIG ALLEY
MiG Alley speelt zich af in de jaren '50 en onderscheidt zich door dynamische campaigns, harde aktie en prachtige oude jets. 52

FLY!
Heb je altijd al piloot willen worden dan is Fly! de game die je moet checken. Realistisch vliegen van en naar meer dan 9000 vliegvelden. 53

FLEET COMMAND
Fleet Command lijkt saai maar is dat allerminst. De felheid van de strijd, het geluid en de vele taktische mogelijkheden maken het een zeer boeiend geheel. 57

STAR TREK, BIRTH OF THE FEDERATION
Waar de Star War games toch een beetje teleurstelden, laat de nieuwste Star Trek strategy-game diepe indruk achter. 58

SUPERMAN
"Superman, weinig super an", sprak Thomas toen hij de game had gecheckt. 61

X-FILES
Een jaar na de PC verschijnt X-Files op de PSX. Volgens Boris een belangrijke kandidaat voor het meest sfeerloze spel van 1999. 62

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

GAMEBOY COLOR

RUBRIEKEN

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Zoals jullie inmiddels weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.
Ditmaal hebben wij voor de Brief Van De Maand niet één, maar liefst twee items in de aanbieding: de razendspannende video **Tekken The Motion Picture**, en het meest gewilde kledingstuk op deze planeet, namelijk het enige echte **Power Unlimited t-shirt.**
Stuur jouw inzending voor De Brief Van De Maand naar Power Unlimited;
Yo! Post
Postbus 9805
1006 AMSTERDAM

VERSLAVING

Vaak lees ik jullie blad, daar ik (wij) namelijk abonnee ben (zijn). Leuk dat jullie nu ook in de vakantie gewoon doorgaan. Mijn brief gaat over het volgende: ik lees heel vaak alleen maar berichten in Yo! Post van jonge mensen. Ik voel me weliswaar nog niet echt oud met mijn bouwjaar (2-11-'54), maar mijn man is van bouwjaar 16-03-'50, en da's toch best wel oud.
Ik lig regelmatig met hem in de clinch om de PC; hij is namelijk totaal verslaafd aan Knights & Merchants. Zelfs mijn kinderen (van 22, 20 en 19) vinden dit niet leuk. Mijn zoon moet voor het avondeten zijn game saven, maar mijn man loopt dan van tafel om te voorkomen dat zijn (!) manschappen omkomen van de honger. Jullie begrijpen dus wel dat de discussies soms wel eens hoog oplopen.
Mijn vraag aan jullie is: hoe kan hij afkicken?
Groeten,
Mevrouw de Jong

■ Afkicken? Op die leeftijd nog? Vergeet het maar mevrouwtje! Het enige dat wij hier kunnen bedenken, is rondbellen naar een goede advocaat die ervoor kan zorgen dat de scheiding soepeltjes verloopt. Enne zorg dat die PC goed terechtkomt bij de boedelscheiding.

ENGELS

Ik erger me aan al dat Engels in jullie blad; 'games' kun je toch net zo goed 'videospelletjes' noemen, en waarom noemen jullie je blad niet gewoon 'ongelimiteerde kracht', dat klinkt toch ook veel mooier.
Daarbij wil ik ook nog even zeggen dat dat heftige taalgebruik in jullie blad soms niet door de beugel kan. Als jullie deze brief niet plaatsen, vind ik jullie een stel deugnieten!
Van een turbo-toffe-mega-super-grote PU-fan,
Paul Geusebroek, Amsterdam

■ Shut up, baklap.



BRIEF VAN DE MAAND

JONG GELEERD

Ik ben Julio van Huis. Mijn vader en moeder hebben een PlayStation. Elke keer als zij er niet uitkomen met Tomb Raider, mag ik het voor hen uitproberen. En als 't me lukt dan staan ze me met open mond aan te kijken. Zo van: hoe flik je dat nu weer?
Ik weet wel hoe dat komt, want zoals jullie kunnen zien ben ik al jong begonnen, en jong geleerd is oud gedaan!
Julio van Huis, Groningen

■ Onze Ed roept regelmatig op de redaktie: 'jongens ik speelde al games toen jullie nog met je vingers in je eigen poep lagen te graaien'. Maar Julio slaat alles. Benieuwd welke game hij kiest. Adidas Pamper Soccer?



GODSWONDER

De PU van juli is binnen. Ik lees de Yo! Post. Er staan aardig wat verstandige brieven in, alleen wordt er naar mijn smaak iets te veel geslijmd. Ik lees de brief van Kelly Callemeijn en zie dat wat ik vreesde gebeurt. Nu willen de dames Link naakt zien! Heeft dan niemand door dat Link en Lara niks meer zijn dan hoopjes digitaal vlees? Ben ik de enige gamesliefhebber die zich zal voortplanten, daar anderen alleen op zoek zijn naar hun niet-bestaande idool?
Maar ik lees verder. Weer iemand die het waagt zichzelf 'Mortal' te noemen. Hou toch op, wimps!
Na wat verder lezen kom ik bij Dre's preview van Star Wars: Racer. Hij claimt dat, wanneer je niet op de hoogte bent van het verhaal van Episode One, je achterloopt. Ook bij mij op school wordt al illegaal (vies woord!) The Phantom Menace op CD uitgewisseld. Ja, leuk, het verhaal al kennen als je de film gaat zien, of dit achtste wereldwonder op een zielig beeldschermpje bekijken. Nee, dan doe ik het liever anders. Ik ga namelijk wachten tot dit godswonder in de dichtstbijzijnde bios

neerdaalt, waarna ik (geheel onwetend) dit nieuwe geniale project van Lord Lucas zal aanschouwen op een bioscoopscherm! Na afloop zal ik, geheel voldaan, naar huis fietsen, terwijl ik 'I did it my way...' zing. Dus zeik me maar af, ik ga in ieder geval tot het uiterste genieten van Star Wars: The Phantom Menace. En Jar Jar Binks (wie de f*ck dat ook mag zijn) zag dat het goed was...
Juns D.S., Hazerswoude

■ Nou, veel plezier ermee. De helft van de PU-redaktie vond de film geen hol aan, maar daar zul jij waarschijnlijk geen boodschap aan hebben.



PECH, PECH, PECH

Een paar maanden geleden was ik NFS 3 aan het spelen. Ik had een nieuwe baan gewonnen, dus die wilde ik opslaan. Kwam ik er even later achter dat, nadat ik op het knopje had gedrukt, mijn memorycard per ongeluk geformatteerd werd. Ik was verdomme bij de eindbaas van FF7 (daar doe je volgens jullie zo'n 30 uur over), bij Resident Evil 2 was ik aan het vierde scenario bezig, en zo waren er nog meer games die opeens verdwenen waren. Meteen een memorycard bijgekocht om alles dubbel op te slaan, zodat dat niet meer kon gebeuren.
Een maand later kocht ik Populous 3 die een hele memorycard nodig heeft. Ik gooide mijn tweede card leeg, zodat ik alles nog maar één keer kon saven (dat risico moest ik maar nemen).
Weer een maand later kwam ik thuis van een klotedag op school, kwam mijn moeder (die graag RPG's speelt) naar me toe: 'sorry, maar ik heb alles van je memorycard gegooid'. Ik werd zo kwaad dat ik bijna die klote PSX door het raam flikkerde. Van NFS 4 had ik net alle auto's (maar nog niet alle tournaments), bij MGS had ik een smoking en was ik voor mijn ninjapak aan het spelen, en wederom waren er nog veel meer games pleite.
Nu heb ik een vraag: Ik zat er namelijk aan te denken om een Xplorer of Gameshark te kopen: welke kan ik het beste aanschaffen?
John van Dooren, Helmond

■ Met zoveel pech in je gamerslevent je zouden wij zeggen: schaf ze allebei maar aan, want een van de twee geeft bij jou geheid de geest.

SHIT ZUS

Ik was laatst druk bezig met het zoeken naar wat oude PU's. Ik vroeg het aan mijn vader en moeder, maar die wisten nergens van. Toen ik het even later aan mijn zus vroeg, begon die te zweten, maar ze wilde niet vertellen wat ze had gedaan. Daarom rende ik naar haar kamer, deed de deur op slot en pakte een 5ive poster en een schaar en zei: 'mijn PU's of jouw 5ive poster! Maar ze zei nog niks, waarna ik in plaats van de poster een vel papier pakte en het met zoveel mogelijk geluid doormidden scheurde.
Op dat moment zei ze dat ze mijn PU's door de papierversnipperaar had gehaald, en toen werd ik echt boos. Ik pakte de poster en knipte hem in duizend stukjes.
Nu wil ik jullie vragen de vernielde PU's (van april en mei) op te sturen naar mij.
Erik van Diepen, Wezep

■ Stuur eerst die etter van een zus van je maar eens even naar de redaktie. We hebben hier namelijk een hele grote versnipperaar waar we zo nu en dan anti-PU-mensjes doorheen halen.



VERSCHIL

Vandaag is het dinsdag, je weet wel, zo'n dag in de vakantie waarop je niks te doen hebt, en dus maar de PU gaat lezen. Na een tijdje lezen kwamen we bij de preview van Need For Speed 4 voor de PC terecht. We konden niet wachten tot we het spel in onze handen hadden, en dus snelden wij naar de winkel om hem te halen.
Eenmaal aangekomen, vonden we tot onze verbazing geen NFS Road Challenge, maar NFS High Stakes. Nu is onze vraag: wat is het verschil tussen deze twee spellen?
Cliff Janssen en Lars Feuler, Houtem

■ Het enige verschil is de naam. NFS 4 is in Amerika uitgebracht onder de naam High Stakes, terwijl hij in Europa de titel Road Challenge gekregen heeft. Of was het nu andersom?

NIET

Ik wil niet: wijs doen, jullie blad afkraken, een ruzie beginnen, ruzie maken, een ruzie beëindigen, zeggen dat de N64 beter is, zeggen dat de PSX beter is, een date via de PU proberen te krijgen, iemand uitschelden, zeggen dat ik een spel makkelijk kan uitspelen, zeggen dat ik al heel lang op een spel wacht, zeggen dat ik mijn PU openscheurde om een bepaalde (P)review te lezen, een tekening maken, zeggen dat de Saturn dood is, zeggen dat ik de PU door de brievenbus hoorde klepperen en toen heel blij was, zeggen dat jullie blad maar twaalf (ja, 12) keer per jaar uitkomt, iemand uitdagen, in mijn brief het woord 'tsjakkaaaa!' zetten, zeggen welke spellen er allemaal zijn voor de N64, mezelf een trouwe PU-lezer noemen, een analyse geven, zeggen dat 3Dfx slecht is, redakteuren afkraken, wéér een lelijke tekening maken, zeggen dat jullie blad goed is, zeggen dat ik zo'n goeie Quakespeler ben, zeggen dat ik FIFA '99 blindelings kan uitspelen, vertellen over de nieuwste GameBoy Colorspellen waarvoor je koeienogen moet hebben om ze te kunnen volgen, doen alsof ik de PU leuk vind en eigenlijk alleen maar in het blad wil staan, vragen of er PU-dropsleutels zijn, zeggen dat ik voor Ajax ben en dat Skate dus nooit een goede vriend van mij zal worden, zeggen dat PacMan Deluxe Type 3 uit is en dat ik die on-line heb uitgespeeld en niemand het spel echt aanraad, zeggen dat het PU t-shirt helemaal niet het meest gewilde shirt op deze planeet is, vragen of jullie deze brief in de PU willen zetten. NEE! Ik wil niks over jullie blad zeggen, of toch wel?
Ik hoop dat deze brief de Brief Van De Maand wordt!
Peter de Vries, Leusden

■ Vergeet het maar, want wat heb je nou eigenlijk te zeggen?

KEUZES MAKEN

Jullie maken een heel goed blad, het is ook leuk dat jullie nu ook 12 keer per jaar verschijnen. De reden waarom ik jullie schrijf is het volgende.
Ik ga nu naar de vierde van de MAVO, en moet nu gaan kiezen welke richting ik op ga, ter bepaling van het type onderwijs dat ik wil gaan volgen. Ik weet helemaal niet wat ik moet gaan doen, hoewel er wel dingen zijn die ik leuk vind.
Een van die dingen is computeren, mijn grootste hobby. Een baan als games-tester lijkt me dus alles. Daarom vroeg ik me af wat voor opleiding(en) je nodig hebt om bijvoorbeeld bij een gamesblad zoals dat van jullie te werken. Zouden jullie mij daar een antwoord op kunnen geven? Dat zou fijn zijn.
Gabriël Kortenoeven, Zevenhuizen

■ Opleiding? Hahaha, wat dacht je van een retourtje Amsterdam, een gladde babbel en een hele dikke portemonnee. Hiermee hebben alle redakteuren zichzelf naar binnen gewerkt (behalve engeltje Jan dan).



OPLICHTINGSPRAKTIJKEN

Dag, dag, dag, ik wil het even hebben over een aantal oplichtingspraktijken. Laat ik een week geleden in een PC shop komen, was daar een man die conferenties wilde houden over internet. Je zou denken dat een gewone Soundblaster 64 daar zeer geschikt voor is, maar prompt werd deze man een SbLive! van 400 piek aangesmeerd. Nadat ik mijn mening hierover gegeven had, keek de verkoper mij zeer kwaad aan en ging de koop niet door.
Vraag ik even later naar de prijs van de retail-versie van de SbLive!, krijg ik te horen dat hij 235 piek kost, terwijl je hem op internet voor ƒ135,- bestellen kunt. Vervolgens zeg ik dat mensen gewoon opgelicht worden en krijg ik nog gelijk ook.
Zeven dagen later lees ik in de PU over de Trust Voodoo Dragon, waarvan jullie zeggen dat ƒ 299,- niet te duur is. Nou, dat is het wel, aangezien je al een Diamond Monster Fusion voor de prijs van ƒ249,- hebt. En voor die prijs koop je ook al een vette TNT card, dus fok dit!
Ga ik naar de Powersales, om je helemaal rot te lachen; een Cyrix 300, 64 Ram, 6.4 gig met een Voodoo Rush en printer voor 'maar' 3000 piek. Heeft deze vent een zonnesteek opgelopen? Ik durfde eigenlijk niet op te bellen, want dan zul je zien dat hij deze PC nog voor die prijs verkocht heeft ook. Voor 250 piek heb je al een zeer mooie HP printer, en voor die andere 2750 guldens kun je een vette PIII PC kopen. Mensen: wordt a.u.b. wakker en laat je niet meer oplichten! En jullie van de PU, laat eens een paar goede verkoopadressen zien.
Harry Robins, Afferden

■ Oh, hebben wij het opeens gedaan, wijsneus? Waren wij allemaal maar zo slim als jij, dat zou gamers een hoop ellende besparen, is het niet? Heb je trouwens ook verstand van aandelen en opties? Ed wil namelijk wat geld beleggen.

NEOGEO POCKET
COLOR™

world's new dimension in handheld gaming















16-bits processor.
Maximaal 4096 kleuren:
met een gelijktijdige weergave van 146 kleuren.
40 uur power voor continu speelplezier.
45 x 48 mm groot TFT LCD scherm.
Revolving joystick.
Compatible met Sega Dreamcast.
Ingebouwde standaardfunkties zoals:
internationale klok, horoscoop en alarm.
Vele extra accessoires.
Vraag ernaar bij je favoriete gameshop.

Audax Multimedia

LabelSupport MULTIMEDIA

free record shop SIMPLY THE BEST

X GAMES Distributie Console Videogames
040-255 25 55

NEOGEO POCKET

De nieuwe games van ACTIVISION

Sommige bedrijven lijken bescheiden maar zijn het niet. Zo maakte Activision eind juli in een prachtig kasteel in Schotland aan de Europese pers bekend dat ze er niet naar streven een van de beste games publishers te willen worden. Erg bescheiden, maar commercieel niet erg verantwoord, althans zo leek het. Activision wil namelijk niet één van de beste, maar de allerbeste worden, wat opeens een stuk minder bescheiden klinkt. Uiteraard moeten de games dan ook van topkwaliteit zijn. Hun complete line up voor de komende anderhalf jaar werd aan de voltallige Europese pers getoond. Natuurlijk hebben wij voor jullie de krenten uit de pap gehaald. Voor de pap zelf moet je ergens anders zijn.

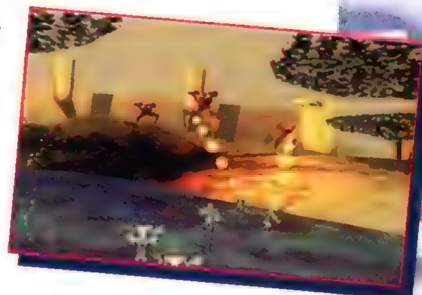
BATTLEZONE II (PC)

De opvolger van het succesvolle Battlezone (score 9,1 PU april 1998) staat gepland voor oktober van dit jaar. Verbeterd zijn de interface, de Artificial Intelligence, de graphics en de multiplayer optie.
Hoe je dat allemaal voor mekaar moet krijgen, is ons een raadsel, maar je kunt nu meer dan dertig unieke eenheden besturen, en dat allemaal in zes intergalactische werelden. Naast land en lava bestaan deze werelden nu ook uit water.
Bovendien kun je in deel 2 niet alleen gebouwen bouwen, maar ze ook van binnen bekijken. Battlezone II belooft veel goeds, de vette graphics zullen daar zeker toe bijdragen.



DARK REIGN II (PC)

Weer een opvolger waar we naar uitkijken: Dark Reign II. Het eerste deel kwam uit het niets en bleek een regelrechte concurrent voor Command & Conquer te zijn.
Deel 2 belooft de allereerste echte 3D Real Time Strategy game te worden, maar de release laat nu al meer dan een jaar op zich wachten. Toch nog even geduld, we zagen dat het goed was.



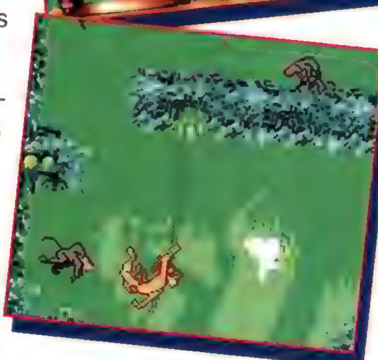
BLUE STINGER (DC)

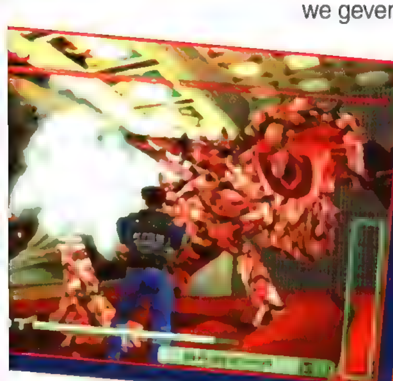
De kracht van Sega's nieuwste speeltje, de Dreamcast, wordt echt duidelijk met Blue Stinger. Maar dat prachtige graphics niet altijd garant staan voor een flitsende game, wordt met Blue Stinger ook duidelijk, want we raakten niet echt onder de indruk.
Activision heeft het zelf over een thrilling horror-adventure-game, maar de aktie werd tijdens de demonstratie dermate vaak onderbroken door de overgang naar een volgende scène dat er geen vaart in kwam. Ook het wisselen van wapen ging irriteren omdat je hiervoor telkens weer een menu moet oproepen.
Maar eerlijk is eerlijk, het spel is nog niet af, dus we geven Blue Stinger nog een kans. Op 23 september zou de game, tegelijk met de release van de Dreamcast in de Benelux, in de winkels moeten liggen.

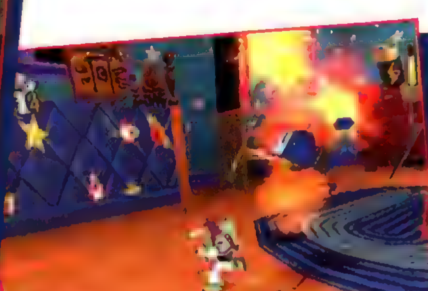


DISNEY INTERACTIVE (GBC, N64, PSX)

Van Disney mogen we de komende maanden vier nieuwe titels verwachten: Tarzan (GBC, N64), A Bug's Life (GBC, N64), Magical Tetris Challenge (GBC, N64) en Toy Story 2 (N64, PSX).
Over **Magical Tetris Challenge** kunnen we kort zijn: de zoveelste variant op Tetris die zich alleen onderscheid omdat er tussen de spelletjes door Disney-figuren gefrommeld zijn.
Toy Story 2 moet gelijktijdig met de film in 2000 verschijnen. De getoonde levels zagen er indrukwekkend uit en beloven het uiterste uit beide consoles te halen.
De koning van de jungle, **Tarzan**, probeert in oktober meteen ook de koning van de Game Boy te worden. Edgar Rice Burrough's sprookje gaat rond dezelfde tijd in Disney-versie in de bioscoop in première, wat altijd een goede basis voor een 'vergaming' is. Je mag hierbij een platform game verwachten waarbij je uiteraard veel aan de lianen zult hangen.
Een andere bekende Disney-film is **A Bug's Life**, hier bekend onder de naam Een Luizenleven. PC-bezitters hebben al genoeg te kampen met bugs en bovendien bestaat het spel al geruime tijd voor de PC en PSX. Nu zijn dus de N64 en GBC aan de beurt. Verder weinig nieuws onder de zon.











FOX SPORTS (PC, PSX)

Alweer een firma die denkt nog iets toe te kunnen voegen aan de sportgames zoals Electronic Arts ze maakt. Een uitgebreide review zal moeten uitwijzen of Fox Sports zo sportief is als de naam doet vermoeden, maar vooralsnog moet er gezegd worden dat hun games in één opzicht in ieder geval geslaagd zijn. Zowel **NHL Championship 2000** als **NBA Basketball 2000** zijn zonder uitgebreid de handleiding erop na te slaan en urenlange oefening voor iedereen speelbaar, terwijl beide games moeiteloos meegroeien naarmate de speler beter wordt.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE (PC, PSX)

Het is 1947 en de Koude Oorlog is net uitgebroken. Sovjet-agenten hebben de opdracht gekregen van de Russische regering om in de ruïnes van de Toren van Babel te zoeken naar een machine waarmee een dodelijke kracht zou kunnen worden ontketend die Rusland de macht over de wereld zou moeten bezorgen.
Er zijn slechts twee personen op de wereld die dit kunnen voorkomen, maar omdat Lara Croft haar eigen spel heeft, blijft alleen Indiana Jones nog over. Hoewel Tomb Raider geïnspireerd lijkt door de avonturen van Indiana Jones, lijkt de nieuwe Indy-game rechtstreeks afgeleid van Lara's avonturen. Ze zouden waarschijnlijk dan ook een prima stel vormen. We kijken hier echter meer uit naar het nieuwe avontuur van Indiana Jones dan naar Tomb Raider 4, zeker na wat we ervan gezien hebben.

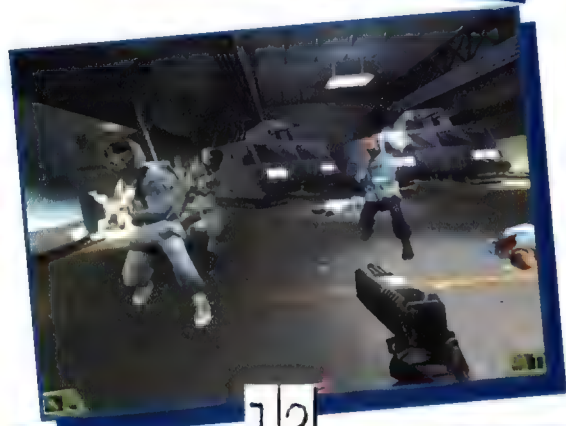


De komende vier à vijf jaar brengt Lucas Arts meerdere Indiana Jones-games uit. Ook mag je binnen drie jaar – veel vager kon Lucas Arts helaas niet zijn – weer een nieuwe film met de beroemde archeoloog verwachten, maar voorlopig kun je in ieder geval uitkijken naar Indiana Jones & The Infernal Machine.

SOLDIER OF FORTUNE (PC)



De naam Soldier of Fortune zal in de Benelux niet zoveel herkenning oproepen. Ver over de oceaan blijkt er echter een tijdschrift te zijn dat deze naam draagt en verslag doet van front line combat over de hele wereld.
Activision heeft een licentie op deze naam genomen en komt allereerst met – geniaal gevonden – Soldier of Fortune. Dit is een 3D-aktie shooter die ontworpen is door Raven Software, gebruikmaakt van een sterk aangepaste Quake II-engine en hier zeker heel veel stof zal doen opwaaien.
Je speelt een huurling die voor de Amerikaanse overheid het werk moet opknappen dat deze niet zelf kan uitvoeren. Je gaat op zoek naar vier gestolen kernbommen. De groep terroristen die verantwoordelijk was voor de diefstal moet tegengehouden worden. Onderhandelen komt niet in je woordenboek voor, want de toe te passen strategie kan het beste omschreven worden als eerst schieten dan vragen stellen.



Tot zover wijkt het nog niet veel af van een spel als Quake, behalve dan dat je hier op 'echte' mensen schiet. Bovendien – en dat is wat het spel controversiëler zal maken dan Carmageddon II – maakt de game gebruik van local based damage. Ieder personage heeft 26 'gore zones', die afzonderlijk getroffen kunnen worden. Dit levert, zeker in combinatie met de Sniper mode, even realistische als gruwelijke beelden op, die soms echter ook op de lachspieren kunnen werken door bijvoorbeeld van honderd meter afstand iemand van zijn hoed te beroven.

STAR TREK (PC, PSX)

September 1998 tekende Activision een tienjarige overeenkomst met Viacom en kreeg hiermee als enige de rechten voor nieuwe Star Trek games. In november moet de eerste nieuwe game klaar zijn, namelijk **Star Trek Hidden Evil** voor de PC. Dit is een derde persoons aktie adventure die zich een jaar na het einde van de film Insurrection afspeelt.
Als speler neem je de rol van een nieuweling op je die geïnstrueerd wordt door Captain Picard. Je moet het geheim van de planeet Ba'ku ontsluieren en de verschrikkelijke Romulans van je af slaan. Hiervoor moet je zoals gebruikelijk puzzels oplossen, maar er komt ook veel aktie bij kijken.
Star Trek Armada is de tweede titel voor de PC en wordt omstreeks februari 2000 verwacht. Het is de eerste space-based real time strategy game die zich afspeelt in The Next Generation-universe. Je krijgt het commando over Federation, Romulan, Klingon en Borg fleets met een grootse Borg invasie als bedreiging.
Star Trek Elite Force (ook bekend onder de naam Star Trek Voyager - Hazard Team) verschijnt als derde PC-titel. Dit is een 3D shooter in de zuiverste zin van het woord en de eerste Star Trek game gebaseerd op de televisieserie Star Trek: Voyager. Elite Force wordt voor Activision ontwikkeld door Raven Software.



Uiteraard is er geen Deathmatch mode, want in Star Wars zul je nooit bloed zien. In plaats daarvan is er de Holomatch mode, wat natuurlijk precies hetzelfde is.

STAR WARS (PC, PSX)

Naast Star Trek is er natuurlijk ook Star Wars. **The Phantom Menace** kennen we natuurlijk al voor de PC, maar dit lichtelijk tegenvallende spel verschijnt ergens in september ook voor de PlayStation.
Meteen werd aangekondigd dat Episode 1 Racer definitief niet zal verschijnen voor de PSX, hoewel dat eerst wel de bedoeling was. Het komende jaar zullen er echter nog genoeg andere Star Wars games gebaseerd op Episode 1 gereleased worden om hier niet van wakker te hoeven liggen.
Force Commander is de eerste nieuwe Star Wars titel voor de PC, die volgens Activision dit jaar nog moet verschijnen. Vergeet dit maar lekker, want er viel nog helemaal niets te tonen, behalve een simpele demo die nog gebruikmaakt van een verouderde engine die in het echte spel dan ook niet gebruikt zal worden. Volgend jaar Kerstmis lijkt realistischer.

INTERSTATE '82 (PC)

Het leek niet erg voor de hand te liggen om als naam voor de opvolger van Interstate '76 te kiezen voor Interstate '76 II. Blijkbaar vond Activision dat ook, want in november moet Interstate '82 het licht zien.
Dit keer is niet Starsky & Hutch de naam die je door het hoofd spookt als je de sfeer van het spel proeft, maar is het allemaal Miami Vice wat de klok slaat. Zo heeft de muziek op veel plaatsen een hoog Jan Hammer-gehalte. Ook zijn er drie tracks van Devo in de game opgenomen.
Opvallend is het introfilmpje, dat meer lijkt op een introfilm van een televisieserie dan van een game. Meer missies en twintig unieke levels staan garant voor een waardige opvolger voor de game die velen twee jaar geleden aangenaam verraste.

KLEINE KRENTJES (PC, PSX, N64, DC)



Tony Hawks Skateboarding (PSX) is een game die in de Benelux hoogstwaarschijnlijk niet zal aanslaan. Tony Hawk is wel 's werelds bekendste skateboarder, maar de naam zal hier niet veel herkenning oproepen. Wordt verwacht in september.
De naam Wu Tang spreekt meer tot de verbeelding. De succesvolle rappers blijken stuk voor stuk geïnspireerd door Oosterse gevechtstechnieken en spelen de hoofdrol in de fighting game **Wu Tang Clan** (PSX, november 1999). Echte fans mogen het spel zeker niet missen omdat er drie nieuwe tracks op terug te vinden zijn die je op geen CD kunt horen. Verwacht een geweldddadig spel met opzwepende aktie.



Vigilante 8: Second Offense zal in november verschijnen voor alle drie de consoles: PSX, N64 en DC. Bij dit spel werd weer eens duidelijk dat Sega op dit moment de krachtigste machine heeft: een resolutie van 640x480 en 60 frames per seconde. In vergelijking met het eerste deel zijn er achttien nieuwe auto's, stuk voor stuk upgradable en customizable en achttien characters, waarvan tien nieuwe.



Vampire: The Masquerade (PC) bleek niet voor niets de award voor de beste RPG op de E3 in Los Angeles gewonnen te hebben dit jaar. Een prachtig donker verhaal met indrukwekkende graphics en een intrigerend plot zorgen ervoor dat dit een titel is om naar uit te kijken, hoewel je er dit millennium niet meer op hoeft te rekenen.



X-Men (PSX, N64) is natuurlijk allereerst bekend van Marvel Comics. In februari 2000 (of zoiets) keren de getekende helden terug in een 3D fighting game, voor zowel PlayStation als Nintendo 64.



Quake II klinkt oud, maar is voor de PlayStation gloednieuw. Hoewel velen dachten dat het niet mogelijk was om dit spel in een fatsoenlijke vorm voor de PSX geschikt te maken, heeft Hammerhead zichzelf overtroffen door een prima uitziende én spelende game te maken. Deathmatchen is mogelijk met twee en vier spelers. Komt eraan in september.



Dreamcast volgens UBI SOFT

Langzamerhand beginnen ook Europese firma's zich te roeren op het Dreamcast front. Zo toonde Ubi Soft in Parijs de eerste titels die ze gelijktijdig met de Europese lancering van de console op de markt gaan brengen.

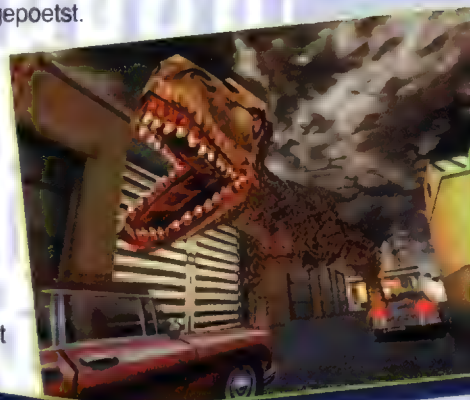
Speed Devils is een van de vijf titels die Ubi Soft bij de lancering van de Dreamcast eind september wil introduceren. De game is een sterk bewerkte versie van de Arcade Racer Speed Busters die een tijdje geleden voor de PC verschenen is. De verschillen zijn echter zo groot dat gekozen is voor een totaal nieuwe naam.
Gebleven is de Arcade-feel, waarbij niet gekozen is voor realisme maar voor puur racegeweld. De tracks zijn beduidend interaktiever geworden, waardoor je niet alleen je collega-racers als obstakel hebt, maar hier en daar verschijnen er ook nog UFO's, King Kong, dinosaurussen en breuken in het wegdek om je het leven zuur te maken.

MULTIPLAYER

Veelbelovend zijn de diverse multiplayer-opties. Je kunt uiteraard gewoon tegen elkaar racen met als doel om als eerste over de finish te komen, maar daarnaast zijn er nog een paar andere achtervolgingsspelletjes.
Speler 1 krijgt bij een variant bijvoorbeeld een aantal seconden voorsprong en moet die vast zien te houden. Zodra hij ingehaald is, worden de rollen omgedraaid. Speed Devils heeft alles in zich om een grote Dreamcast-titel te worden.

OPGEPOETST

De Japanse importversies van **Monaco Grand Prix** en **Redline Racer** zijn al aan bod gekomen in ons blad. Opvallend is dat de titels hier ook zullen verschijnen maar aangepast voor de Europese markt. Of de normen hier nu hoger liggen dan in het Oosten of dat de spellen in de oorspronkelijke vorm niet goed genoeg verkocht hebben, is niet helemaal duidelijk, maar de nieuwe versies zijn inderdaad behoorlijk opgepoetst.
Bij Monaco zijn de achtergronden bijvoorbeeld veel meer uitgewerkt en wordt er gebruikgemaakt van multi-texturing op de weg en het gras. Daarnaast zijn de muziek en het geluid sterk verbeterd en is er ook hard aan de gameplay gewerkt, wat zich uit in betere en nieuwe menu's, nieuwe camerastandpunten en checkpoints in de Arcade mode.



De naam Redline Racer is omgedoopt in **Suzuki Alstare Racing**, het officiële spel van het Suzuki Alstare Team.
Verbeterde graphics, nieuwe en realistische motoren, een nieuwe verhaallijn, verbeterd geluid, een nieuwe omgeving en twee nieuwe tracks moeten ervoor zorgen dat Suzuki Alstare Racing een hoger cijfer krijgt dan Redline Racer.



De twee andere Dreamcast-titels die Ubi Soft uitbrengt, zijn **Deep Fighter** en **Rayman 2**, waarover in een volgende PU meer.



MISSION: IMPOSSIBLE



Een jaar nadat N64-bezitters verblijd werden met deze titel, is het nu de beurt aan PSX-eigenaars om aan de slag te gaan met deze tactical espionage game. Is het een regelrechte conversie geworden, of heeft Infogrames nog wat speciaals voor ons in petto?

SNELLER

Een simpele conversie kun je Mission: Impossible niet noemen, alleen al om het feit dat de N64-versie te veel data bevatte om op de PlayStation kwijt te kunnen. Met allerlei moeilijke constructies hebben de mensen van de Duitse ontwikkelaar X-Ample er toch wat moois van weten te maken. En dat in een extreem kort tijdsbestek (de heren hadden slechts acht maanden de tijd om de missie te volbrengen). Uiteindelijk heeft men de originele data weten over te zetten naar PC met behulp van Unix' AliasWaveFront, en het daarop allemaal aangepast aan de PSX-standaard.
Dit heeft ertoe geleid dat grote delen van de game volledig veranderd zijn; sommige grafische elementen die niet of nauwelijks zichtbaar waren in het origineel zijn nu verwijderd, in het aantal polygonen van de motion captured animaties is flink wat gesneden en tevens hebben de leveltextures en de characters een drastische make-over gekregen. Dit alles heeft in ieder geval geen negatief effekt op de game. Hij loopt nu zelfs een stuk sneller, en is in grafisch opzicht minstens gelijkwaardig aan de N64-versie.

STEMMETJES

Andere toevoegingen aan deze versie (om het gemis van sommige dingen toch bekwaam op te vangen) zijn onder andere de aanwezigheid van meerkleurige mist (afhankelijk van de afstand tot de camera), chrometextures, realtime lightning effects, sneeuw en regen, en (zeker niet onbelangrijk) de complete soundtrack van de film in CD kwaliteit.
Ook het gegeven dat je nu overal en altijd je progressie kunt saven, zal vele PSX-bezitters de frustratie besparen die vele N64-eigenaars ervaarden; zij moesten namelijk altijd zorgen dat ze het level uitgespeeld hadden.
Verder is de bediening wat simpeler gemaakt en kan er uit maar liefst vijf verschillende talen gekozen worden om tegen mensen te praten. Da's heel leuk als je een woordje Spaans, Duits of Frans kent, maar de gemiddelde Nederlander (hoe die er ook uit mag zien) zal het helaas toch gewoon moeten doen met de Engelse stemmetjes.
Verdorie, mensen bij Infogrames, is het dan echt niet mogelijk om Reinout Oerlemans (ik noem maar een willekeurige dwaas) te strikken voor de stem van hoofdrolspeler Ethan Hunt?

SCUM-KILLER

Het concept van MI is grotendeels onveranderd gebleven. Ook nu weer dien je in iets meer dan twintig levels met meesterspion Ethan Hunt (in de film gespeeld door good old Tommie Cruise) militairen, huurlingen, hooggeplaatste mannetjes en andersoortig scum te killen op militaire bases, sjieke party's en treinstations, van uiterlijk te wisselen door middel van de zogenaamde 'mask maker', de goede peeps te redden, en verder de hele boel te saboteren. Kortom, er valt weer genoeg te doen voor de liefhebbers van dit genre.
Metal Gear Solid en Syphon Filter al een keer of vijf uitgespeeld? Houd Mission: Impossible dan gerust goed in de gaten. Binnenkort een uitgebreide review.

SKATE

PRIJSVRAAG COMMAND & CONQUER

Op pagina 26 t/m 29 kun je Jan's ervaringen lezen met C&C Tiberian Sun. Natuurlijk kwam hij niet met lege handen terug uit de States. Zo kreeg hij acht CC:TS posters mee, tien CC:TS T-Shirts (vijf NOD, vijf GDI) en een zeer exclusieve, super zeldzame, war pin-set met de officiële Command & Conquer en Red Alert 'sides'.

Wil jij een van deze coole goodies winnen, geef dan antwoord op de volgende vraag:
Wie moet er volgens jou de strijd winnen: GDI of NOD? En waarom?

Notaris Jan zal uit de origineelste inzenders de prijswinnaars trekken. De prijzen worden automatisch opgestuurd.
Stuur je inzending op naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM, Amsterdam
Vergeet niet je naam en adresgegevens te vermelden.



UNREAL RETURN TO NA PALI

Zitten we lekker allemaal met strakke billen op Unreal Tournament te wachten, komen ze nog even snel met een add-on voor Unreal uit.

OPGEPIKT EN WEER GEDROPT

Het is al weer meer dan een jaar geleden dat Unreal de wereld binnen het shooter genre herschiep. Met name de engine en bijbehorende graphics werden likkebaardend ontvangen.
In Unreal Tournament moet daar de laatste boost van te zien zijn, maar hoewel wij 'm reeds in juni getest hebben, is het maar de vraag of ie op dit moment al in de winkels ligt. Ondertussen kunnen de Unreal fans zich laven aan Return To Na Pali.
De add-on gaat verder waar het origineel eindigde (hoe verzinnen ze het toch iedere keer weer, die snode rakkers!), en de meesten weten nog wel dat je als slot van Unreal een filmpje te zien kreeg van je escape-pod die in de ruimte geschoten werd waarna je hulpeloos tussen de meteorieten aan het zweven bleef, in de hoop dat je ooit nog gevonden werd.
Na een paar jaar pitten in je pod word je dan uiteindelijk opgepikt door de UMS Bodega Bay en je krijgt meteen te horen dat een mysterieus schip is neergestort op de planeet van de Nali's. En wie moet dat schip gaan zoeken? Juist, jij. Aangezien jij de planeet als beste kent (je hebt er menig alien afgeslacht), ben jij de beste man voor de job.

TENEN-KNAGERS

Zoals het een goede add-on betaamt zijn er altijd wel weer een paar nieuwe wapens en nieuwe monsters. De wapens zijn aardig maar niet iets om gillend de eerste de beste voetganger op straat voor omver te schreeuwen.
Er is een vreemd uitziende rocketlauncher, een geavanceerde grenade launcher, die ook granaten met behulp van afstandsbediening kan laten ontploffen, en een combat assault rifle die meer kogels uitspuugt dan ooit! Ook zijn er nieuwe baddies maar die zijn eveneens niet schrikbarend anders of briljant vernieuwend.
Je maakt kennis met de Predator wiens naam gevaarlijker klinkt dan hij is. Het is een soort mini-dinosaurus die steeds in groepen aanvalt en voortdurend naar je benen hapt. Als je dus merkt dat je life verliest, kan het goed zijn dat er een paar van deze nasty reptielen aan je tenen zitten te knagen.
Dan zijn er nog de Spinners: een soort spinnen die giftige vuurballen afschieten; niets meer dan kanonnenvlees die je met een welgemikt schot wegblaast. De laatste in de rij is de Terran Marine, een soort biogenetisch gemanipuleerde soldaat die over zeer krachtige wapens beschikt. Deze is dan ook meteen de gevaarlijkste nieuwe bad guy en verdient het om met grof geschut neergemaaid te worden. Toch zijn de vijanden en wapens niet meer dan extraatjes.
Is er na al dit gezanik dan wel reden tot enthousiasme? Jazeker, want opnieuw zullen die prachtige levels met de fraai ontworpen omgevingen en sfeervolle settings je, net als bij het origineel, weer met je bek open laten staan.
De levels plakken logisch achter elkaar en door de fraaie ontwerpen en de talloze monsters kun je weer uren zoet zijn met veel geknal en geslacht.

PATCH

De add-on bevat daarnaast ook (weer) een patch die de moeite waard is om te installeren. Het verhelpt een hoop geklungel uit het verleden. Bovendien loopt on-line alles eveneens op rolletjes en kan ik iedereen aanraden in de schitterende maps te gaan deathmatchen.
Helaas geldt wel dat je een beest van een PC moet hebben met een stevige videokaart wil je ook optimaal van al die mooi ontworpen Unreal levels en maps in de hoogste resolutie met alle toeters en bellen ingeschakeld kunnen genieten, maar ja… what else is new?

JAN








TOMB RAIDER 4 KOMT ER AAN!

THE LAST REVELATION

Yep, she's back! Berichtte ik in het vorig nummer nog over de extra levels in Tomb Raider 2: Golden Mask, inmiddels doen de eerste berichten over deel 4 van Miss Croft de ronde.

LARA & THE MUMMY

Het vierde avontuur van Lara Croft, The Last Revelation zal zich uitsluitend afspelen in Egypte en daar draait het om mythologie en het rechtzetten van een voorspelling.
Lara heeft namelijk een heilige tombe geopend en een ultiem kwaad wezen tot leven gewekt. Hiermee heeft ze een vloek uitgesproken en moet ze er alles aan doen om een dreigende voorspelling niet uit te laten komen. Lekker vaag verhaaltje, maar ja, je moet toch wat na drie delen. Sterker, het lijkt wel een regelrechte rip-off van de film The Mummy! De verhaallijn dan.
Tomb Raider zal volgens de makers niet meer uit levels bestaan maar zal één vloeiende ervaring moeten worden. Dit wordt met name bewerkstelligd doordat bewegende videofilmpjes zijn toegevoegd midden in het spel.
Ook zal de interface anders zijn. Zo zullen we nu hulp in kunnen schakelen van Lara's dagboek en lokatiemappen die hints verschaffen.

AFWACHTEN

Volgens de makers is Lara weer helemaal opnieuw opgebouwd en gemodelleerd. Ze is gedetailleerder en kan meer bewegingen maken, Ja, dat hebben we eerder gehoord. Lara kon in deel drie inderdaad iets meer moves maken en haar staart zwiepte, maar dat was toch minor stuff. Eerst zien dan geloven is nu het motto.
Volgens Core Design zal de PC-versie grafisch gezien superieur worden aan die van de PlayStation omdat de PC-versie optimaal gebruik zal maken van de ingebouwde hardware. Om een beklemmend sfeertje op te roepen, is er gebruikt gemaakt van 'spotlighting', een speciale lichteffekttechniek. Andere technisch-grafische elementen als nieuwe omgevingsmapping en bumpmapping zorgen eveneens dat met name op de PC The Last Revelation er beter uit moet zien.
Natuurlijk ben ik erg benieuwd naar The Last Revelation, en dan vooral naar de uiteindelijke gameplay. Maar gelet op de eerste screenshots, lijkt er uiterlijk gezien toch niet zo heel veel verschil met deel drie op de PC. Het blijft dus afwachten tot november want rond die tijd zal Tomb Raider 4 worden gereleased.

Volgend Nummer

Voor PU nummer 10 verwachten we zeker zo'n veertig nieuwe games te testen. Een groot deel daarvan moet op dit moment nog binnenkomen maar 'zekerheidjes' zijn: Age Of Empires 2 (PC), Rainbow Six: Rogue Spear (PC), Rent a Hero (PC), R-Type (GB Color), Bust-a-Move 4 (GB Color), F1 World Grand Prix (GB Color), Mario Golf (N64), Austin Powers-Operation Trivia (PC), Freespace 2 (PC), UEFA Striker (Dreamcast), The Next Worlds (PC), Stuntcopter (PSX), Prince Of Persia (PC/GB Color), Aironauts (PSX), MonsterTruck Madness (N64), WipeOut 3 (PSX), Revolt (PC)

De volgende Power Unlimited verschijnt 24 september.

gezocht

Gamers met zeebenen!

In deze PU vind je twee spellen (Fleet Command en Fighting Steel) waarin je de baas kunt spelen over een heuse zeevloot. Hoe fraai die spellen ook zijn, er gaat natuurlijk niets boven 'the real thing'.
Wil jij een keer ervaren hoe het is om te varen op een echt marine-fregat? Lees het volgende dan aandachtig.
In samenwerking met de Nederlandse Marine mag Power Unlimited dertig lezers uitnodigen voor een dagtocht op een marineschip.
Het precieze programma wordt van tevoren niet prijsgegeven (militair geheim, natuurlijk), maar de bedoeling is dat **woensdag 29 september** a.s. het schip om 10.00 uur vertrekt vanuit Marinebasis **Den Helder** en om ± 16.00 weer terug zal keren. Vanzelfsprekend wordt er tijdens de reis een uitgebreide rondleiding over het schip gegeven en ook zullen enkele marinehelikopters hun kunsten vertonen.

Wil jij wel eens meemaken hoe het is om op een marine-fregat te varen en te ervaren wat er allemaal komt kijken bij een militaire oefening op zee, reageer dan snel!

Stuur je kaartje naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM, Amsterdam
O.v.v. Marine-trip
De eerste dertig inzenders zijn de gelukkigen die 'het schip ingaan'.

Belangrijk!
Ten eerste: alle dertig opvarenden mogen één introducé meenemen.
Ten tweede: 29 september is een woensdag, schoolgangers zullen dus iets moeten regelen.

WESTWOOD KOMT MET AKTIE-RPG

NOX

Naast Command & Conquer en de Lands Of Lore serie is Westwood van plan een hele nieuwe reeks uit te brengen: Nox. Deze game is het best te typeren als een mix tussen Magic & Mayhem en Diablo.

BLIKSEM

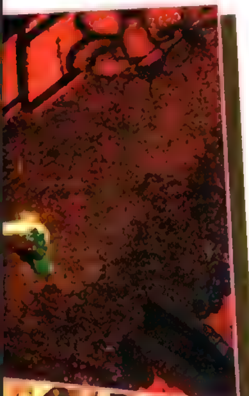
Ondanks dat ik tijdens mijn verblijf in Las Vegas helemaal in de ban was van Tiberium, harvesten en basissen bouwen, vond ik toch nog een gaatje om een blik te werpen op een aankomende game van Westwood, getiteld Nox.
Ik mocht het zelfs al een uurtje spelen en dat terwijl de game op zijn vroegst eind dit jaar uitkomt (maar eerder maart 2000, volgens mij).
In Nox speel je een dude die op een stormachtige avond voor de buis hangt. In een andere wereld is op dat moment een magic chick, genaamd Hecubah, druk bezig met een zeer energiek experiment. Zo druk dat de vonken er letterlijk van af vliegen.
En het experiment blijft niet zonder gevolgen want het veroorzaakt het helse weer in onze aardse wereld en door een blikseminslag wordt de hoofdrolspeler in de TV gezogen en komt hij er in een andere parallelle wereld weer uit.
Dit is de wereld van Nox. Een magisch land vol spreuken, trollen, spinnen, monsters, grotten en meer van die vertrouwde RPG-stuff.

BLAUWE BAARD EN ORANJE HAAR

Toch is Nox geen doorsnee RPG. Een beetje in Diablo stijl is er ruimte voor veel aktie en tegelijkertijd heeft Nox een vergelijkbaar spreukensysteem als in Magic & Mayhem. Wat meteen al leuk is, is dat je in het begin kunt kiezen hoe je jouw speler wilt ontwerpen. Eerst kies je voor het type speler; warrior, conjurer of wizard. Daarna kun je je eigen mannetje helemaal aankleden. Van zijn schoenen tot zijn trui, maar ook zijn kleur haar, huid en zelfs kleur snor en/of baard, al dan niet aanwezig, kun je bepalen. Zo liep ik dus al snel rond als een geflipte wizard met een groene huid, een blauwe baard en oranje haar. Cool!

UIT HET VUISTJE

De werelden in Nox zijn enorm groot, en overal valt wel wat te knokken of zijn er magic items te scoren. De spreuken vormen de spil waar alles om draait. Er zijn verschillende spreuken voor verschillende doeleinden.
Zo kun je een spin of ander beest oproepen die vervolgens allerlei klusjes voor je uit moet voeren. De spin kan gaan spioneren, je beschermen of voor je vechten. Ook kun je defensieve spells uitspreken en natuurlijk vele lichtbollen en kleuren energie uit je staf laten vlammen.
Een van de meest dope spreuken is de Hand Of Stone waarbij er, als je de spreuk hebt uitgesproken, een enorme granieten vuist uit de lucht komt denderen die keihard op je tegenstander lazert. Vooral on-line zie ik al vele mogelijkheden waarbij gestoorde wizards en conjurers elkaar voortdurend gaan bestoken met allerlei absurde spreuken.
JAN





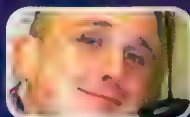


de redaktie

Het voetbalseizoen is weer begonnen. Hoogste tijd voor onze jaarlijkse prognose. Wie wordt volgens het PU-testteam de nieuwe landskampioen?



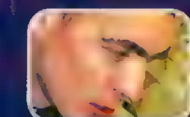
SKATE
Mijn man Pierre wordt in ieder geval topscorer dit seizoen. Ik richt me dit jaar echter helemaal op de Toto-divisie. En wie daar kampioen van wordt, hoef je me natuurlijk niet te vragen.



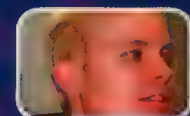
RUBEN
Van der Sar, Frank de Boer, Bogarde, Reiziger, Davids, Ronald de Boer, Seedorf, Litmanen, Kluivert, Bergkamp, Overmars... Ik denk dat Ajax een heel aardig team op de been brengt. Van Basten schijnt trouwens ook weer bijna fit te zijn.



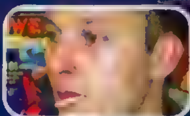
SARA
Ik houd van stevig voetbal zonder tierelantijnen. Van Gobbel, Van Wonderen, Cruz, Van Gastel, Konterman; dat zijn pas echte kerels. En als je trainer dan ook nog eens Beenhakker heet...



KEES
Als ras-echte Amsterdammer zeg ik het niet graag maar die club die vorig jaar kampioen werd (ik kan de naam niet uit m'n strot krijgen), is denk ik alleen maar sterker geworden.



J.J.
Ik ben PSV-fan en nu dat Engelse watje is ingeruild voor een Belgische beul heb ik er weer alle vertrouwen in.



THOMAS
Het Coolsingel blijft leeg volgend jaar. Het wordt een mooi seizoen voor mij als ex-Limburger: Fortuna Sittard, MVV en Roda gaan het onderling uitmaken.



JAN
Wat moet ik met zo'n Mickey Mouse-competitie waar een club als Willem II de Champions League haalt? Sinds ik bij de Amsterdam Admirals ben langs geweest, is er voor mij nog maar één sport die er toe doet.



ANDREAS
Als Ajax een goede spits heeft, worden ze altijd kampioen. Zeggen de namen Cruijff, van Basten, Kieft, Bergkamp en Kluivert je misschien iets? Machlas hoort in dit rijtje thuis. I rest my case.



BORIS
Ik weet het niet man. Ajax heeft behalve die Lachgas alleen maar bejaarden gekocht. Ze dubben nog over de linksback positie. Iets voor Ruudje Krol misschien?



BJØRN
Met m'n voorspelling voor de WK zat ik een beetje mis. Jamaica en Zuid-Korea stelden me zwaar teleur. Maar nu weet ik het zeker. Ik heb al m'n geld gezet op RKC.



ED
M'n zoon Koen heeft al een voor-contract getekend bij Ajax, dus wie kampioen wordt in 2015 weet ik wel.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY (COLOR)

Super Mario Bros. (augustus)	9,0

NINTENDO 64

Duke Nukem, Zero Hour (augustus)	9,0
Rush 2 (juli)	8,3

DREAMCAST

Marvel Vs Capcom (juli)	8,2
Monaco Grand Prix 2 (juni)	8,2

PLAYSTATION

V-Rally 2 (juli)	9,4
Driver (juli)	9,4
Syphon Filter (juni)	8,6
Kingsley (augustus)	8,5
Point Blank 2 (augustus)	8,5
Ape Escape (juli)	8,5
Need For Speed 4 (juni)	8,5
Croc 2 (augustus)	8,3

PC CD-ROM

Outcast (juli)	9,4
Hidden & Dangerous (augustus)	9,3
Championship Manager 3 (juli)	9,3
Unreal Tournament (juni)	9,2
Official Formula 1 Racing (juli)	9,1
Toca 2 Touringcars (juni)	9,0
Kingpin (juni)	9,0
Drakan, Order Of The Flame (augustus)	8,9
Puma Street Soccer (juli)	8,9
Redline (juni)	8,9
Shadowman (augustus)	8,8
Total Annihilation Kingdoms (juli)	8,8
Breakneck (augustus)	8,7
Star Wars, X-Wing Alliance (juni)	8,7
Need For Speed 4 (juli)	8,6
Septerra Core (juni)	8,6
Hell-Copter (juni)	8,6
Discworld Noir (augustus)	8,5
Actua Icehockey 2 (juli)	8,5
Ashgan (juni)	8,5
F-16 Agressor (juni)	8,5
Warhammer, Chaos Gate (juni)	8,5
F22 Lightning 3 (augustus)	8,3
Midtown Madness (juli)	8,3
Might & Magic 7 (augustus)	8,2
Thrust, Twist & Turn (augustus)	8,2
Streetwars (juni)	8,2
Ed Hunter (juli)	8,0
Machines (juni)	8,0

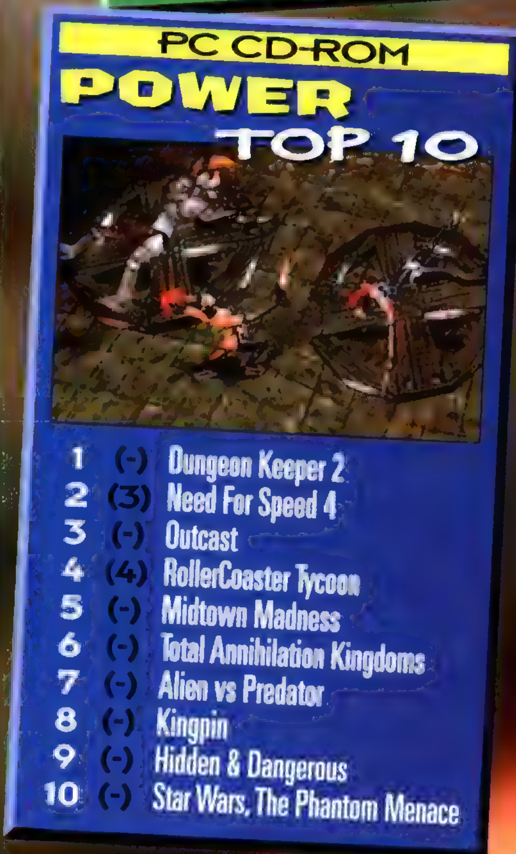
In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10



Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC).
De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de PowerTop-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zal je soms ook oudere bugdet-titels tegenkomen.
Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.





DUTCH INTERACTIVE CHARTS© MultiMediaMarkt / I-Mediate

boekensteun

Het is maar goed dat er in de 'echte' wereld geen boeken als Civilization, Call to Power: Official Strategy Guide bestaan want dan zouden we een veel grotere kluif aan malloten als Milosevic en Saddam Hussein hebben. De onoverwinnelijke dynastie ligt met dit boek echt voor het grijpen.

Dat Civilization, Call to Power geen makkelijk spel is, bewijst deze gids opnieuw. Wil je de winnende strategie onder de knie krijgen, dan zul je toch echt eerst ruim 340 bladzijden moeten doorworstelen. En het lettertype is niet bepaald een van de grootste.
Toch kan ik niet ontkennen dat John Wilson en Terry Coleman van het Amerikaanse Computer Gaming World een knap stukje werk afgeleverd hebben. De beide auteurs zijn echt in het spel gedoken. Eerst worden alle plus- en minpunten van elk volk, elk gebouw, elke legereenheid en elk regeringstype besproken. Met deze analyse in het achterhoofd, kijken ze vervolgens welke combinaties succes opleveren. Hoe stel je een bepaald volk tevreden, hoe bestrijd je ze en op welk type bestuur reageren ze het best. Zelfs slavernij passeert de revue.
Civilization, Call to Power: Official Strategy Guide is wat je noemt een echte strategiegids. Je krijgt de kant en klare oplossing niet op een presenteerblaadje. Het boek levert slechts zeer handige tips waarmee je succes zou kunnen bereiken.
Mocht je er trouwens echt niet meer uitkomen of verlopen de vorderingen je gewoon te traag dan kun je naar hoofdstuk acht gaan. Daar worden de cheats besproken.
Gelukkig hebben we ook die in het echte leven niet. De tanks van Milosevic zouden maar opeens onkwetsbaar worden, of de soldaten van KFOR grote hoofden krijgen…

Titel:	Civilization, Call to Power: Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:	John Wilson, Terry Coleman
Uitgeverij:	Brady Games
ISBN:	1-56686-845-9
Prijs:	$19.99

WAARDERING: ****



Dankzij een shitload aan bugs werd SIN niet het succes wat uitgever Activision er van verwacht had. Het spel werd veel te snel uitgebracht, een half jaar wachten en het was mogelijk een kraker geworden. Het was aan de goede multyplayer-optie te danken dat de game uiteindelijk nog redelijk verkocht. Toch jammer, want SIN heeft alles wat een goede shooter moet hebben: harde aktie, heftige karakters, fraaie graphics en een goed verhaal.
Mocht je het spel dus bezitten en de 'reparatie'-patch van het internet gedownload hebben, dan kun je de game met SIN, Official Strategy Guide, helemaal uitspelen.
Het boekje is geschreven door Craig Wessels, een man die zo ongeveer de helft van de titels van Brady Games voor zijn rekening neemt. Het kent de bekende volgorde: bespreking van de game basics, karakters, wapens en vervolgens een uitgebreide walkthrough.
Voor gamers die SIN over het internet spelen, kan dit gidsje ook handig zijn, aangezien Wessels zestien pagina's met tips voor multiplayen geeft.

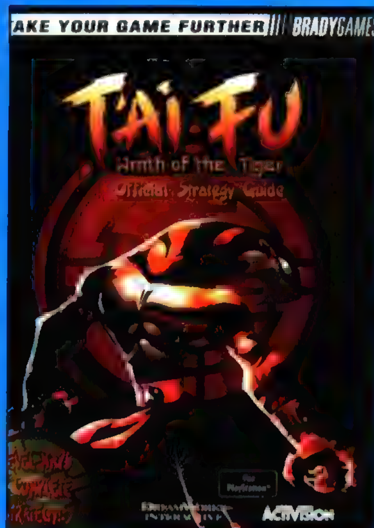
Titel:	SIN, Official Strategy Guide
Taal:	Engels
Auteur:C	raig Wessel
Uitgeverij:	Brady Games
ISBN:	1-56686-766-2
Prijs:	$19.99

WAARDERING: ***

T'ai Fu, de action adventure met een hoog beat 'em up gehalte, deed het niet onaardig op de Nederlandse PlayStations. Ik denk dan ook dat ik een aantal mensen blij kan maken met een recensie van de officiële strategiegids.
In T'ai Fu werk je je in tijgerprint al slaand en hakkend een groot aantal levels door. Hoe verder je komt, hoe lastiger het wordt. Niet voor niets beslaan de walkthroughs van de latere levels meer pagina's dan die van de eerste levels.
De gids van T'ai Fu lijkt sterk op die van Metal Gear Solid en Mortal Kombat IV en is dus een lust voor het oog. Ook de opbouw is vrijwel hetzelfde. Een uitleg van de game basics, de karakters, de clans en vervolgens de walkthrough. In het laatste hoofdstuk worden de cheats uit de doeken gedaan.
Geen T'ai Fu-bezitter zal zich hier een buil aan vallen.

Titel:	T'ai Fu
Taal:	Engels
Auteur:	
Uitgeverij:	Brady Games
ISBN:	1-56686-833-5
Prijs:	$11.99

WAARDERING: ***



POWER UP TO IMMORTALITY

CHOOSE TO BECOME IMMORTAL

TYPE: 'POWER UNLIMITED' VOOR IMMORTALITY

TYPE: 'I AM CHEAP' VOOR 20% KORTING OP EEN JAAR ABONNEMENT EN BETAAL GEEN FL. 65,40 VOOR 12 NUMMERS MAAR FL. 52,50.

TYPE: 'I AM SMART' VOOR 6 NUMMERS VOOR DE PRIJS VAN 5 EN BETAAL GEEN FL. 32,70 MAAR FL. 27,25.

IMMORTALITY [illegible] NEARBY. VUL [illegible]
DE ANTWOORDKAART IN OF BEL TIJDENS
KANTOORUREN: 023-556 67 88
E-MAILEN KAN OOK: POWER@[illegible]

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

POWER UNLIMITED

screenshots

AUSTIN POWERS THE SPY WHO SHAGGED ME

Je kunt er niet omheen, Mike Meyers alias Austin Powers is terug! De international man of mystery zegt: Yeah, Baby, Yeah! en scoort in de Amerikaanse box-office lijsten. Nu Europa nog.

In het vervolg op deel 1 is de Amerikaanse komiek weer lekker op dreef met z'n beproefde recept: veel babes, onderbroekenlol, persiflages, dubbel-, nee zelfs trippelrollen, en kitschy kleding en decors. Ook worden scènes weer afgewisseld met melige videoclip-achtige beelden. Toch heeft Meyers een risico genomen door de film volgens hetzelfde stramien te maken want naar deel 1 kwam, in de States althans, geen hond kijken. Nu scoort hij opeens wel en niet zo'n beetje ook! Of dat nu komt doordat een Amerikaanse stoeipoes dit keer de hoofdrol heeft (Heather Graham) of omdat Madonna zich met de soundtrack bemoeide; Austin Powers is een van de best bezochte komedies van het jaar.

SIXTIES

Ditmaal gaan we met Austin en Dr. Evil terug naar de sixties, naar het jaar 1969 om precies te zijn; de tijd van groovy birds en loads of shagging. Austin's 'mojo' (seksdrive) is door Dr. Evil gestolen. Samen met de slimme blondine Felicity Shagwell (Heather Graham) vecht hij terug om zijn 'mojo' en de wereld te redden. Dr. Evil wordt ditmaal bijgestaan door twee sidekicks, Little Me, een gekloonde versie van zichzelf (gespeeld door een kale dwerg) en Fat Bastard (net als Dr. Evil een rol van Mike Meyers). Rob Lowe speelt ook mee -hij dook eerder in Waynes World op- als jongere versie van Robert Wagner. De hele film lang horen we niet Lowe's eigen stem maar is hij nagesynchroniseerd door Wagner! De film zit vol van dit soort vondsten die de niet oplettende kijker absoluut zullen ontgaan. Maar ook voor hen is er genoeg te lachen, gieren, brullen. Jammer is dat Madonna alleen in de videoclip meedoet, hopelijk vormt zij in deel 3 een duo met Austin Powers! Shagedelic!

8 september in de bioscoop.



AUS

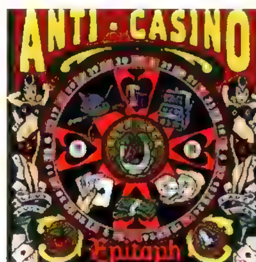
In samenwerking met RCV geven we vijf Austin Powers prijzenpakketten weg. Het pakket bestaat uit: een The Spy Who Shagged Me t-shirt en een Shagedelic 'Do I make you Horny?' pin. Bij een van de vijf pakketten doen we ook nog de 'Shagtastic

sounds

Het punklabel Epitaph heeft zich als een van de laatste platenmaatschappijen bekeerd tot het on-line verkopen van CD´s en het downloaden via het net. Eindelijk kunnen de op het label geregistreerde artiesten via MP3 beluisterd worden. Epitaph doet dit niet zelf maar werkt samen met Emusic, een bedrijf dat zich niet heeft aangesloten bij het machtige EMMS/IBM/Real Networks concern, waar de meeste labels onder vallen. Bij Emusic tref je bands die vies zijn van commercie, zoals de punkbands van Epitaph, maar die toch mee willen gaan met de laatste ontwikkelingen. De laatste Rancid of Pennywise CD en Punk-O-Rama compilaties kun je nu via Emusic downloaden maar ook George Clinton en andere independent artiesten. De Epitaph-site kan zich, door de verkoop en distributie aan een ander over te dragen, concentreren op leukere zaken. En dat is te zien, nergens tref je vervelende reclame-uitingen aan! Deze site is er puur ter informatie van de gebruiker, boordevol info over bands, tours, punk-ezines en platenzaken maar ook over alle andere aspekten van cultuur en ook wetenschap. Het artwork is adembenemend mooi en neemt een belangrijke plaats in op de site.

www.epitaph.com







sounds

SHORTS



Op ***www.deja.com*** staan film top 5-jes. Altijd leuk om te zien wat Amerikaanse filmkijkers de beste films van deze zomer vonden. Iemand die ook dol is op lijstjes is David Letterman. Iedere week heeft hij weer een nieuwe top ten list. Zijn Late Night Show was in Nederland enige tijd van het scherm maar is inmiddels alweer een jaar te bekijken via Fox. Iedere avond zendt het station de meest recente Lettermans uit. Iedere ster wil minstens een keer bij Letterman te gast zijn geweest en dat is wat het programma zo leuk maakt: celebrity watching (naast Dave´s getik en gegooi met potloden natuurlijk). Dave heeft voor- en tegenstanders maar op het net vind je alleen maar lofuitingen, zoals de David Letterman For President-site en ***letterman.iscool.com***. Deze laatste site heeft veel audio materiaal en aktiebeelden van onder andere Drew Berrymore die Dave flashte door haar t-shirt omhoog te doen. Ook kun je Claire in aktie zien, een meisje uit het publiek dat laat zien hoe ze een date met zichzelf heeft (inclusief onzedelijke betastingen!).
Op de site tref je ook een aantal links met onder andere de Hug Remarks Top Ten List. In deze door surfers samengestelde Top 10 wordt gefilosofeerd over wat de talkshow-host zoal tegen z'n gasten zegt als hij ze welkom heet. Variërend van "niet onder het bureau kijken want daar zit de stagiaire" tot "doe net alsof er hete koffie in je beker zit want de koffie is vandaag op."
Wie ook ideeën heeft over wat er zoal gezegd wordt of (vooral) originelere ideeën heeft: stuur je eigen Hug Remark Top Ten nu in!



Van 14 tot en met 19 september vindt het eerste **Film By The Sea festival** plaats. Dit is een filmfestival voor commerciële films ontstaan uit de gedachte dat er al genoeg festivals exclusief gericht zijn op arthouse films en andere kleine produkties.
Het programma bestaat uit voorpremières van Holywood-films, eenmalige vertoningen, specials en retrospectieven. Dus wil je nagenieten van je vakantie, pak dan trein of auto naar het Middelburgse Schuttershof Theater en het Vlissingse Cine City en kijk naar o.a. de volgende films: Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, The Haunting (Jan de Bont), Straight Story (David Lynch), Celebrity (Woody Allen),en de nieuwe Nederlandse film met Esmée de la Bretonière: The Delivery.
De kaartverkoop gaat op 3 september van start op de bekende voorverkoopadressen.





PRIJZEN

Talking C-Watch', het enige echte Austin Powers horloge dat kan praten. Om voor een van de vijf pakketen in aanmerking te komen, dien je de volgende vraag goed te beantwoorden:

Hoe heet het 'Austin Powers-nummer' van Madonna?
Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM, Amsterdam
O.v.v. Austin Powers

THE RAGE: CARRIE 2

Tweeëntwintig jaar na dato is ie er dan: de sequel op Carrie, de Stephen King verfilming met de kwetsbare maar bloedlinke Sissy Spacek als het buitenbeentje Carrie en Johnny Travolta als de bad guy.



In Carrie 2 is Amy Irving (die met die krullen) de enige overlevende van Carrie´s highschool massacre. Tegenwoordig is ze decaan op haar oude school waar ze ontdekt dat een van haar leerlingen gepest wordt door een stel populaire gasten.
Dat is zo'n punt nog niet maar als Rachel een oncontroleerbare telekenetische gave blijkt te hebben, is er stront aan de knikker.
Rachel pikt het niet langer en neemt wraak op de jongens, die met hun getreiter haar beste vriendin al tot zelfmoord hebben gedreven. Go Rachel! Helaas is de wraak dit keer wat minder zoet dan die van Carrie, want echt eng wordt het nergens. Als horror valt Carrie 2 daarom nogal tegen. Als anti-pest campagne is Carrie daarentegen prima geslaagd!

9 september in de bioscoop



COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



Eindelijk is het dan zover. Als je dit leest, kan Command & Conquer: Tiberian Sun ieder moment uitkomen. Echter, zolang kon PU niet wachten en Jan hopte dus in het vliegtuig naar Las Vegas. De fruitmachines en Black-Jack tafels liet hij links liggen want er stond hem maar één ding voor ogen: de invasie van Westwood.

JEUKENDE LIEZEN

Las Vegas; de stad van glitter en goud. Stad van enorme hotels die soms meer dan 6000 kamers hebben, met casino's die 24 uur per dag open zijn, de grootte van de Efteling hebben en waar jaarlijks miljoenen dromen in een klap miljonair te worden. Maar vergeet nooit dat er altijd maar één winnaar is: de casinobazen.
Als je toch goed geld wilt maken, is er altijd nog een andere optie in Las Vegas: zorg dat je een baan krijgt bij Westwood. Dit bedrijf heeft de laatste jaren goed geboerd met Lands Of Lore, Blade Runner en natuurlijk Command & Conquer. Ongeveer een jaar geleden gingen de gesloten deuren van Westwood al open voor Power Unlimited en mocht ik een kijkje in de keuken van Tiberian Sun nemen, maar nu zou ik de game ook echt mogen spelen.
Vol spanning en met een vreemde jeuk in mijn liezen van de zenuwen, stapte ik uit de taxi die mij in de zinderende hitte voor het pand van Westwood afzette. Gelukkig was er op mijn komst gerekend want PR man Chris stond met een Colgate Fluor smile op me te wachten, tapte een emmer cola voor me, pakte een schaal donuts en leidde me naar een speciaal kamertje, waar een fonkelnieuwe snelle bak van een PC klaarstond met CC:TS (Command & Conquer: Tiberian Sun) in zijn geheel geïnstalleerd.
Het magische moment was daar. Ik plofte achter de PC, drukte twee keer snel met de muis op het CC:TS ikoontje en het spel begon. Dit was het moment waar iedere RTS-liefhebber een natte broek van zou krijgen. Het bekende logo verschijnt. Ik kies een kant: De GDI. Het filmpje begint....

HET VERHAAL

Oh my! Het verhaal van CC:TS is er een om je gaming vingers bij af te likken. Het is twintig jaar na C&C: Tiberian Dawn en het Tiberium heeft zich steeds agressiever verspreid over grote delen van de aardkloot. Sommige delen zijn onbewoonbaar. Het Tiberium verspreidt zich sneller en sneller en er is nu ook nog zeldzamer (dus commercieel interessanter) maar tevens gevaarlijker blauw Tiberium. En net nu de GDI af dacht te zijn van Kane en NOD, is daar opeens een verrassingsaanval van de troepen van NOD. In het GDI hoofdkwartier komt een videoboodschap binnen van niemand minder dan... Kane! Kane is dus niet dood! De strijd tussen GDI en NOD is weer in alle hevigheid losgebarsten. Terwijl GDI het Tiberium probeert te stoppen en te onderzoeken, is NOD bezig geweest met experimenten met hetzelfde spul. Dit heeft tot gevolg dat NOD nu Cyborg warriors heeft met speciale krachten. Maar als je een echte C&C-kenner bent en de vorige games gespeeld hebt, dan weet je dat het Tiberium van aliens afkomstig is en dat deze ook af en toe opdoken.
Een niet te overziene ramp is op handen: Tiberium is namelijk een stof die de aarde langzaam moet bedekken en een nieuw landschap moet creëren waardoor de aliens op aarde kunnen leven. Er is dus sprake van


Basis onder vuur.



Waar blijven die GDI troepen nou? Ik verveel me rot.


Kane is back!

MAND
QUER
RIAN
UN

een sluipende maar levensgevaarlijke invasie.
En dan zijn er ook nog The Forgotten: een Nomadenvolk dat in de woestijnen en tussen de Tiberiumvelden wil te overleven. Zij zullen zich later aansluiten bij de GDI.

SUPER UNITS & STRATEGIE

Ik ga niet alle units oplepelen, maar neem maar aan dat het er genoeg zijn en dat er weer een aantal spectaculaire eenheden tussen zitten. Zo kan de NOD tanks cloacken en zijn er units die zich ingraven en opeens uit het zand omhoog komen.
GDI heeft meer brute militaire kracht terwijl de NOD meer een high-tech guerilla is met veel geld. Bovendien hebben ze allerlei typen Cyborgs, mutanten met speciale krachten, die voertuigen kunnen overnemen en enorm sterk zijn.
De Mammoth [illegible] voort[illegible] robotachtige [illegible] met een [illegible] beam [illegible] gebouwen [illegible] boosten. Gelukkig kun je maar een van zo'n super unit per keer krijgen.
CC:TS zit weer boordevol strategie. Om te beginnen zijn de basissen veel beter te bewapenen. Afweergeschut, sams, lasertowers, automatische hekken en lichttorens maken het een stuk lastiger om zomaar een basis binnen te squashen en op te blazen. Soms werkt de taktiek van 'zoveel mogelijk tanks maken en een basis killen' niet. Er zijn bruggen en tunnels, het landschap is soms onbegaanbaar voor grote units en een aanval kan uit iedere hoek komen.
De Carryal kan units oppakken en [illegible] wilt. [illegible] zijn sneller en hebben soms vreselijk sterke wapens.
Daarnaast kun je ook het landschap gebruiken. Tiberiumvelden kunnen in de fik staan, bomen kunnen weggeschoten worden, water kan bevriezen, bruggen kunnen opgeblazen worden of instorten. Ion cannons raken je op lange afstand, units kunnen tijdelijk verdoofd worden en ga zo maar door.


Tiberian Snow.


De piramide blijft een publiekstrekker.


Battle on the bridge.


...r niet slecht uit voor een mutant.


NOD's nieuwste gevechtsnuf je maakt indruk.


De Tiberian Vanes rukken op.

Je kan je focussen op oerkracht of proberen zo snel mogelijk alle technologie te ontwikkelen. Dan kun je sneller betere units bouwen, maar als de ander ondertussen zes Harvesters op pad heeft, kan het weer zijn dat je tegenstander inmiddels al een aardig legertje heeft klaarstaan.

TRICKY TIBERIUM

Tiberium is dus tricky spul. Naast het gewone is er nu ook blauw Tiberium. Erg kostbaar maar focking ontvlambaar. En dan zijn er ook nog Tiberium Vanes; een soort wortels die langzaam de aardoppervlakte omturnen. Bovendien groeien er beesten in die Vanes die giftig gas uitspuwen. Dit heeft tot gevolg dat er gemuteerde honden en koeien rond kunnen denderen. Deze kunnen je aanvallen of juist helpen. Schiet je een NOD soldier neer die een mutant dog aanvalt, dan zal de hond zijn leven voor je geven als NOD jou aanvalt. Ook kan NOD de Tiberium Vanes harvesten en ze verwerken tot een stof voor giftige afstandraketten. Daarnaast zorgen de Tiberium-velden voor weerschommelingen: meteoorinslagen, Tiberium stormen en meer van die ongein kunnen zomaar opkomen en met name je flying units vernietigen.


Rustig, rustig. Iedereen komt aan de beurt om iets op te blazen.


C&C is back in town.


Hekken en lichttorens geven je basis extra verdediging.

EN DUS... EINDOORDEEL

Kijk, dat is dus het voordeel als je eens wat langer over een spel kunt schrijven. Ik wil dan ook van de gelegenheid gebruiken maken om mijn cijfers en dus het eindcijfer wat nader toe te lichten. De ingame graphics zien er op het eerste gezicht wat simpel uit, maar schijn bedriegt. De colour lightning effekten, de explosies en de details zijn volop aanwezig. Alleen de echte 'mannetjes' zoals bijvoorbeeld de Medic en de Light Infantry zien er naar mijn mening ietwat lullig uit. Ook had ik graag meer verschil in grootte van de units gezien. De Mammoth Mk II ziet er in het filmpje uit als een enorme, imposante stalen reus en dat gaat in het spel toch ietwat verloren. Ook de maximale resolutie (800 x 600) had van mij wel wat hoger gemogen. Daartegenover staan weer een hele reeks knappe dingen en kleinigheidjes die je pas ontdekt als je het spel langer speelt, zoals het rondslingeren van brokstukken van een kapotgeschoten voertuig, die andere units ook weer kunnen raken. Ook de explosies, de vele lichteffekten, de weerseffekten en de interaktie van het terrein ziet erg goed uit. Daarnaast is het artwork subliem en zijn de filmpjes van zeer hoge kwaliteit. Na iedere missie krijg je een filmpje te zien, waarna de echte film het verhaal weer verder vertelt. Deze FMV's zijn knisperend helder waarbij je zelfs de poriën en de neusharen van Kane nog scherp kunt zien (of je daar op zit te wachten is een tweede).
Het geluid is gewoon prima. Wederom een flink aantal leuke nummers als muziek en de soundeffects zijn herkenbaar en zorgen voor die typische C&C sfeer.
De originaliteit zit 'm niet zozeer in het bouwen van de basis en het vernietigen van de tegenstander als wel in de diepgang van het verhaal dat de speler opzuigt en waardoor je je echt verwant gaat voelen met de kant die je speelt. In de meeste strategische wargames is het verhaal flinterdun en word je amper meegesleept.
Ook het langzaam verkrijgen van steeds meer en gevaarlijkere units is leuker voor de gameplay en wordt ook goed verklaard door de ontwikkelende verhaallijn. De rol van Tiberium wordt eveneens uitstekend uitgewerkt en zorgt voor een magistraal verhaal dat ook terug te vinden is in de gameplay en de ontwikkeling van het spel. Dat is iets wat


Nachtelijke rust.


De brug staat op springen!


De krachtigste unit van GDI: De Mammoth II.

POWER TIP

Laat je Mammoth Mk. II altijd een building opblazen waar nog een paar andere gebouwen voor staan. Blaas je die ook meteen naar de gruzelementen.

TE RADE

Rade Stjosavljevic is associate producer van Command & Conquer: Tiberian Sun. Hij is dus voor een groot deel verantwoordelijk voor het goedkeuren van de missies, het ontwerp van de units, de filmpjes in het spel en ga zo maar door. Deze bescheiden baardmans kon ondanks alle hektiek bij Westwood tijd vrij maken om een aantal vragen van PU te beantwoorden.

Jan: ***Zo Rade, wanneer heb je voor het laatst CC:TS gespeeld?***
Rade: Eeh... Gisteravond nog. De Skirmish mode.
Jan: ***En?***
Rade: Ik begon goed. Maar werd uiteindelijk in de pan gehakt. Ik had de AI ook erg hoog ingesteld.
Jan: ***De vraag die bij alle RTS-fans ter wereld op de lippen brandt is natuurlijk: wanneer gaat CC:TS nu eindelijk uitkomen?***
Rade: 26 augustus is de wereldwijde release. En die gaan we halen!
Jan: ***Wat was het doel dat jullie met het maken van CC:TS voor ogen hadden?***
Rade: We wilden een echte Command & Conquer game maken, waarin het verhaal verder zou worden uitgebouwd en waar de fans zich direkt bij thuis zouden voelen.
Jan: ***De graphics zijn oké maar niet revolutionair. 3D was geen optie?***
Rade: Jawel, maar we hebben besloten het niet te doen. We willen dat C&C voor iedereen toegankelijk is, zodat als je twee jaar geleden een P166 hebt aangeschaft, je nog steeds Tiberian Sun moet


De Harvesters maken overuren.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	9²
speelbaarheid	9³

- ▲ Meesterlijk verhaal
- ▲ Verslavend as always
- ▲ NOD en GDI in optima forma
- ▼ Graphics deels tegenvallend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 250 Mb schijfruimte, geluidskaart, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

9¹

CC:TS een ongekende diepgang geeft die je bij andere RTS-games niet of nauwelijks vindt. En wat de gameplay betreft; tja, je begint 's ochtends CC:TS te spelen en opeens is het 11 uur 's avonds. Dat zegt genoeg, lijkt me. Ook de Skirmish mode waarbij je de AI op verschillende niveaus kan instellen, zorgt voor eindeloze gameplay. De AI gaat tot niveau 4 à 5 en de programmeurs in huis hebben de computer op niveau 3 nog niet weten te verslaan.

En on-line weet je natuurlijk nooit wat je te wachten staat. Ook komt er op internet een laddercompetitie en een CC: TS clan afdeling. We wachten likkebaardend af.

POWER TIP

Zorg dat je basis goed is voorzien van afweergeschut tegen zowel land- als lucht troepen.

BIJ RADE

kunnen spelen. Dat is dus nu ook het geval.

Jan: **Wat is volgens jouw het sterkste punt van CC:TS?**

Rade: Net als bij de vorige delen heeft CC:TS een lage drempel maar het wordt gaandeweg steeds moeilijker. Iedereen kan eraan beginnen, maar je moet toch heel wat in huis hebben om het spel uit te spelen. We hebben ons ook nu weer gefocust op gameplay en ons niet diepgaand beziggehouden met micromanagement. Je moet er meteen in kunnen duiken en kunnen spelen.

Jan: **Waarin verschilt volgens jou CC:TS van andere RTS-games?**

Rade: Bij andere RTS-games is resourcement niet meer dan geld verdienen. Bij C&C speelt het een heel belangrijke rol. Tiberium heeft invloed op alles: op het verhaal maar nog meer op de gameplay.

Jan: **Waarom hebben we eigenlijk zo lang op deze game moeten wachten? Jullie begonnen al heel vroeg met aankondigen. Daarna is de datum alleen maar uitgesteld.**

Rade: Daar heb je gelijk in. Het heeft allemaal iets langer geduurd. Dat doen we de volgende keer anders.

Jan: **De volgende keer?**

Rade: Er komt nog een C&C strategy game uit waarin Tiberium een hoofdrol speelt: Tiberian Twilight. En we komen met een third-person action game met de bekende Commando in de hoofdrol: Command & Conquer: Renegade. Dus voorlopig ben je nog niet van ons af, haha!



is lekker bezig.

BLOODY ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-

POWER TIP

Check de View mode voor een indruk van de mogelijkheden van de verschillende characters.

Bloody Roar 2 is de opvolger is van een alom gerespecteerde fighter die het vorig jaar alleszins redelijk deed. De vraag is of Hudson Soft erin is geslaagd om Bloody Roar 2 nog beter te maken.

BLOODY WAT?

Eigenlijk heeft de eerste Bloody Roar nooit echt de waardering gekregen die het ver…nde. Het spel werd redelijk goed verkocht maar in de pers is er nooit veel aandacht aan besteed. Wellicht dat er op dat ogenblik andere … waren die … aandacht naar zich toe trokken (Tekken 3, MK 4?). Wat dat betreft hoeft Hudson Soft niet bang te zijn want er worden op dit ogenblik op de PlayStation geen games verwacht die ook maar enigszins in de buurt komen van Bloody Roar 2. Het spel is in andere landen al een tijdje te krijgen en over het algemeen kan geconcludeerd worden dat men goed te spreken is over deze game. Ik sluit me daar helemaal bij aan, alleen is de soundtrack die bij het spel zit ook deze keer weer tergend slecht. Woeste hardrock uit de jaren '80 met vooral veel gitaarsolo's werkt dusdanig op de zenuwen dat het slechts een kwestie van enkele minuten is voordat je op zoek gaat naar het optiescherm waar je deze shit kunt uitzetten.

GOED, HARD EN DEGELIJK

Bij een goede fighter is eigenlijk maar één ding echt belangrijk; namelijk dat de aktie goed, hard en degelijk is. De controles … perfect … het … wel dat je be… hoort te krijgen als je een combo in het gezicht van je tegenstander loslaat, moet domweg machtig zijn.
Bloody Roar 2 slaagt op al deze fronten met vlag en wimpel. Het spel roept gevoelens op uit de tijd van Tekken 3 en dankzij een geheel vernieuwde partikel engine vliegen de vonken er vanaf bij iedere klap die uitgedeeld wordt.
Maar het mooiste van alles is dat Bloody Roar 2 een be… dezelfde diepgang heeft als Tekken 3 en Street Fighter 2. … het unieke gegeven dat je character bij … energie kan veranderen in … alter ego … ed is, … tisch … het spel … gd waar je U tegen zegt.
Het lijkt simpel, maar … orko… speler die … onverslaanbaar wordt. De tegenstander kan namelijk … zijn be… alter ego te … toveren, mits … gie… goed … s. … is dus een … estie … je kans grij… en …dsnel toeslaan. …id staat trou… …ntraal in Bloody Roar 2. Combo's zij… intimiderend fast … te voeren dat je je soms afvraagt of het niet beter voor het realisme zou zijn als het er allemaal wat rustiger aan toe zou gaan. We zijn per slot van rekening maar mensen en het moet mogelijk zijn om te anticiperen op de moves van je tegenstander en daar, als … kan, nog … er na te denken … Ik bedoel niet dat je eeuwen … tijd zou moeten krijgen, maar doordat de aktie zo snel is, is de ver… leiding groot … maar … knoppen te gaan … in de hoop dat je … aanval kunt afslaan en misschien zelf wat schade kunt aanrichten.

JE … RIN…

…n ding … enlijk …bijna al mijn reviews …er fightinggames terugkomt, is mijn commentaar op het buttonsmashen. Je weet wel, het hersenloos op de knoppen rammen in de hoop dat er wat gebeurt en als er dan wat gebeurt er nog trots op zijn ook.



Jenny is even gracieus als meedogenloos.

Sci-fi decorLje.

gen van Tekken en Mortal Kombat veel zag in de arcades en dat bijna zonder uitzondering leidde tot ... ritatie van de spelers die wèl wisten ... deden. In som... mes zaten ch... die spec... ...n voo... ...pen-ra... cha... dere... laat he... Bloody R... een hele a... nier om me... ...on-smashen gaan. Ik za... vertellen. ... het spel...

daard mo... slaan, schoppen, blo... ken en ...

... schikt over ... ...tal com... ... dat ... ...ed over het ... bij

... wordt ... elk moment ... doen door simpel op de knop van de ...

... voor de ... View ... twee ... keuze ... bepaalde ...

mang... Bloody R... verteld ... geschie... characte... komen. Naarmate het verhaal vordert, moet je vechten tegen iedere tegenstander die in het verhaal het pad kruist ... jouw character. De ... biedt zo ... maken. Maar ja, je kunt niet alles hebben.



RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	6⁹
originaliteit	8⁷
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Lekker vechten
- ▲ Koele characters
- ▲ Mooie graphics, hoge framerate
- ▼ Gare soundtrack

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hudson Soft
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8³

Bloody Roar 2 is een uitstekende fighter die het ongetwijfeld een stuk beter zal doen dan zijn voorganger. Op de slappe soundtrack na is er geen enkele reden waarom dit spel niet zou thuis horen tussen de grote jongens.
BORIS

Dungeon Keeper 2



Soepie?



Met die kaarsjes erbij is het best een gezellige boel.



Niemand vergeten?

POWER TIP



POWER TIP

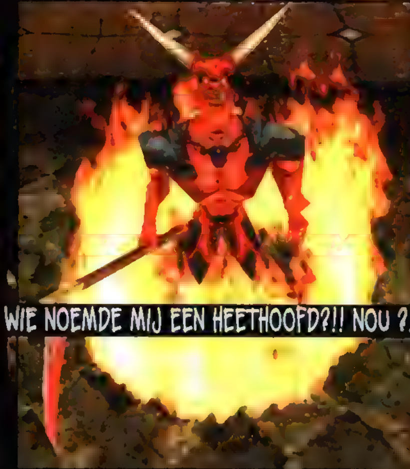


Ja, leg je hand daar maar neer.





Het wordt de monniken iets te heet onder de voeten.



WIE NOEMDE MIJ EEN HEETHOOFD?!! NOU ?!!!



Horney is back! Kwaadaardiger dan ooit en grafisch niet meer te herkennen. Dat wordt dus weer kerkers graven, vallen zetten en vooral dood en verderf zaaien met een flinke dosis humor.





Wie is toch die man die zo enthousiast het vlees komt snijden?



Minions slaafs aan het hakken.



De undead doen hun ochtendronde langs kolkende lava.

EVIL

Eindelijk: Dungeon Keeper 2 ziet het licht. Het heeft even geduurd maar nu snort de DK 2 schijf dan toch in mijn CD-Rom lader. De spreuk 'it is good to be evil' leek bijna van toepassing op Bullfrog zelf dat maar niet met het spel over de brug leek te komen.

En vele gamers zaten er echt op te wachten. Niet zo vreemd want het origineel was een enorme hit. De combinatie van strategie, aktie en een gezonde dosis humor, waarbij je ook nog eens de slechte kant kon spelen in plaats van altijd maar de brave held, sloeg aan. Een vervolg was dan ook logisch.

NIEUWS

In dit tweede deel is het The Horned Reaper, bijgenaamd 'Horney' die een nog belangrijkere rol speelt maar verder biedt DK 2, zoals helaas bij zoveel sequels, inhoudelijk weinig nieuws. Aan de ene kant is dat jammer maar aan de andere kant was DK zo ziekelijk leuk dat het spel speelt als het weerzien met een oude vlam die je op een avond in de kroeg ontmoet en waarmee je nog diezelfde nacht in bed belandt (...eeh?).

Voor de nitwits is er nog een uitgebreide en zeer goede tutorial die je stap voor stap door de mogelijkheden loodst en waarin alle wezens, kamers en spreuken een voor een aan bod komen.

DK kenners zullen al snel merken dat er speltechnisch weinig veranderd is. Nog steeds moeten je Imps goud delven en kamers uitgraven, train je je wezens in de sportschool of de bieb, zorg je voor genoeg ruimte en voedsel (kuikens) en moet je uiteindelijk keer op keer de confrontatie aan met de helden van het land terwijl jij ondergronds te boel loopt te verziekken en Het Kwaad verspreidt.

Er zijn wel wat vernieuwingen zoals een nieuwe kamer (het casino) en een aantal nieuwe wezens zoals de Elf, the Dark Elf, The Giant en de Black Knight. Leuke extraatjes maar dat hadden er wel wat meer mogen zijn.

WAUW!

Wat veel, zo niet alles, goed maakt is het feit dat het nieuwe jasje van DK 2 top of the bill is. Echt drie keer hulde (hulde, hulde, hulde!). Volledig 3D met alle technische toeters en bellen is dit echt kwijlen geblazen.

Alle wezens zien er schitterend uit en met name de 'kerker-sfeer' komt hierdoor nog beter tot z'n recht. De donkere door toortsen oplichtende muren, de lichteffekten van de spreuken, de opborrelende lava, de gedetailleerde wezens... alles ziet er even prachtig als onheilspellend uit.

Ook gaan alle wezens (totdat je ze een klap of een opdracht geeft) lekker hun eigen gang. Ze trainen wat en als ze moe zijn, gaan ze maffen, ze lopen heen en weer en alles met uitgebreide handelingen en bewegingen. Je ziet ze maffen, je ziet ze trainen en je ziet echt aan hun koppies wanneer ze vrolijk of chagrijnig zijn.

En vergeet vooral niet de sfeervolle geluiden: het druppelen van water, de echo's van de holle kamers, het rammelen van kettingen, het geschreeuw uit de martelkamer, het geknetter van vuur en natuurlijk de diepdonkere stem van Horney die de speler voortdurend begeleidt en z'n handelingen van commentaar voorziet.

FIRST PERSON

Nog een voordeel van deze knisperende graphics is het feit dat de first person optie nu wel helemaal tot z'n recht komt. In het origineel kon je ook al casten in een wezen om dan de kerker vanuit die ogen te bezien waardoor je een soort van 3D shooter effekt kreeg. Echter, de blokkige graphics verhinderden dat die mode goed speelbaar was. Nu is het allemaal perfekt uitgewerkt en kun je alles vanuit het eerste persoon perspektief bekijken, vechten en spelen. Top! Ieder monster en wezen heeft ook zijn uniek zicht, zo krijg je als je in een vuurvlieg kruipt een rastervormig blikveld omdat vliegenogen uit verschillende cellen bestaan! En als je een helm draagt, zal je alles alleen kunnen zien door de spleten van de helm.



Speltechnisch is er weinig veranderd.



De Schatkamer is goed gevuld.

De SM Mistress gaat uit haar bolletje.

RAPPORT

graphics	9^{2}
geluid	8^{6}
originaliteit	7^{0}
speelbaarheid	9^{5}

- ▲ Horney is back!
- ▲ Ziekelijk verslavend
- ▲ Fantastische graphics en geluid
- ▼ Weinig verschil met het origineel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, 250 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



JAN


Gezellig hier in de multiplayer-game!


In de maneschijn, in de ...


Dat plasma!


Mister boombastic.


Game over!

D

Descent-fans kunnen eindelijk het grijsgedraaide CD-tje van Forsaken uit de PC halen want deze ultieme en bloedstollende 3D tunnelgame heeft een opvolger gekregen. In Descent 3 kan de dappere tunnel-piloot opnieuw de ontelbare schachten vol duisternis, gevaar en vooral leipe robots in duiken.

GEEN TUNNELFAN

Ik was ooit op bezoek in mijn vaders geboortestreek, een gebied dat groot is geworden door de mijnbouw, sleepte mijn oom me mee het diepe in. Helmpje op, overalletje aan en het gammele liftje in dat ons honderden meters onder het aardoppervlak liet afdalen.
Eenmaal uitgestapt en gewend aan de duisternis, slechts spaarzaam verlicht door een paar karige klotelampjes, kwam ik tot een schokkende ontdekking. Afgedaald naar deze onmetelijke diepte begon ik, gewend aan straat, auto's en daglicht, toch wel een behoorlijk beetje last te krijgen van een vervelende mix van claustrofobie en tunnelvrees, uitmondend in totale paniek.
Nee, diep onder de grond in een tunnel is geen plek voor Dre. En iedereen die wel eens een Descent-titel heeft gespeeld, weet dat dat nu juist de plaats is waar dit prachtige spel zich afspeelt. Lekker dan!

MOEILIJK!

Toch is het onmogelijk om niet van de Descent-reeks te houden. In geen enkele andere game heb je zoveel controle en ben je zo vrij om te bewegen in een 3D omgeving.
In de donkere tunnels weet je tijdens een bloedstollende battle met een handvol venijnige droids absoluut niet meer wat boven en wat onder is. Je schip wendt en keert zich alle kanten op en je kan echt ronddraaien om de volle 360 graden.
Om dat enigszins goed te kunnen doen, moet je wel eerst even een weekje of wat oefenen om die pokkecontrols te masteren, waarmee je je scheepje door de diepte heen manoeuvreert. Met de sidewinder in je ene en het keyboard onder je andere hand is het allemaal net te doen, maar de besturing van een Boeing 747 is volgens mij simpeler!
Als de spanning oploopt en de hoeveelheid tegenstanders tegen het ontelbare aanzit, weet je af en toe echt niet meer onder welke button nu ook alweer je achteruit zat verscholen, of hoe je in hemelsnaam je Microwave Gun moet aktiveren.

SNEL & MOOI

Omdat men met dit derde deel games als Terracide en de vermeende Descent-killer Forsaken het nakijken wilde geven, hebben ze bij Outrage een fonkelnieuwe engine in elkaar moeten knutselen.
En het resultaat is er naar; de levels van Descent 3 zijn zeer gedetailleerd en hebben vooral prachtige rook- en lichteffekten. Met een gemiddelde bak met een beetje 3DFX draait de game al makkelijk supersnel en ook nog eens superstrak, zodat je lekker schokvrij kan rondtollen in een tunneltje vol rook en vuur, terwijl er een klein leger aan vijanden om je oren zit te knallen.
Heeft je PC wat meer in huis, dan kan je duizelingwekkende resoluties draaien. Heb je ook nog eens een goede 3D audiosetup staan, dan kan je daar ook eindelijk eens goed van gaan genieten, want naast de – voor mij vrij eentonige – housy soundtrack, zit de game vol vette soundeffects, die het onderste uit de kan van je speakers halen. Ben je een beetje wild aan het schieten met een wapen als de Cyclone of de Frag dan lijkt het meer of je op de dansvloer van een discotheek staat dan ergens in een vergeten tunneltje, diep onder de grond.

SLIMME KLOTE-DROIDS

Ook de AI van de vijanden is enorm verbeterd. Waren de robots in de eerdere delen alleen maar snel en hinderlijk; ze zijn nu snel, hinderlijk en superslim! Heb je er net een half dozijn afgeknald, zie je een aangeschoten exemplaar angstig de benen nemen. Na een korte achtervolging denk je het rammelende droidje de genadeklap te kunnen geven, blijkt dat je je heeft meegevoerd naar een verborgen ruimte vol vriendjes, die onmiddellijk het vuur op je openen! Zet de moeilijkheidsgraad op Hard en je zal zien wat ik bedoel, hoewel de beginneling waarschijnlijk al moeite genoeg heeft beet huids de rookie-levels te doorstaan.

IN & OUT

Behalve in Descent: Freespace dat zich volledig in de ruimte afspeelde, heeft het schip van de Material Defender zich nooit buiten de bekende schachten en tunnels gewaagd. Deze keer vliegt onze held, die het opneemt tegen een leger met een virus geïnfecteerde robots (ach ja, voor de

DESCENT³



verhaallijn hoef je Descent 3 niet te spelen), af en toe zomaar een schacht uit om – a la Return of the Jedi – over het oppervlak te scheren alvorens weer een diepe duik te nemen in de ellende. Dat de Descent-games überhaupt een verhaallijn hebben, lijkt altijd een beetje overbodige luxe. De FMV-tjes zijn vaak meer lachwekkend dan interessant en de gameplay staat meestal toch los van het verhaal. De onderliggende machtsstrijd van de Material Defender met de leiding van de nare multinational P.T.M.C. heeft vrij weinig te maken met het feit dat je door droids wordt achterna gezeten door een web van nauwe tunnels, toch?

FULL OPTIONS

Natuurlijk heeft Descent 3 alle extra's in huis die we van de opvolger hadden verwacht. Er komt een uitgebreide editor bij en de game heeft uiteraard volop multiplayer-mogelijkheden. Met mijn preview-versie kon ik helaas nog niet over het net spelen, maar er schijnen verschillende nieuwe multiplayer-games aan de bestaande te zijn toegevoegd. Daarnaast kan de host zijn eigen games scripten en ze draaien op de dedicated serversoftware, die gratis en voor nop wordt meegeleverd. Leuk voor gamers die Linux draaien en hun eigen Descent 3 multiplayer-games willen hosten!

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	9⁰
originaliteit	8⁵
speelbaarheid	8⁵

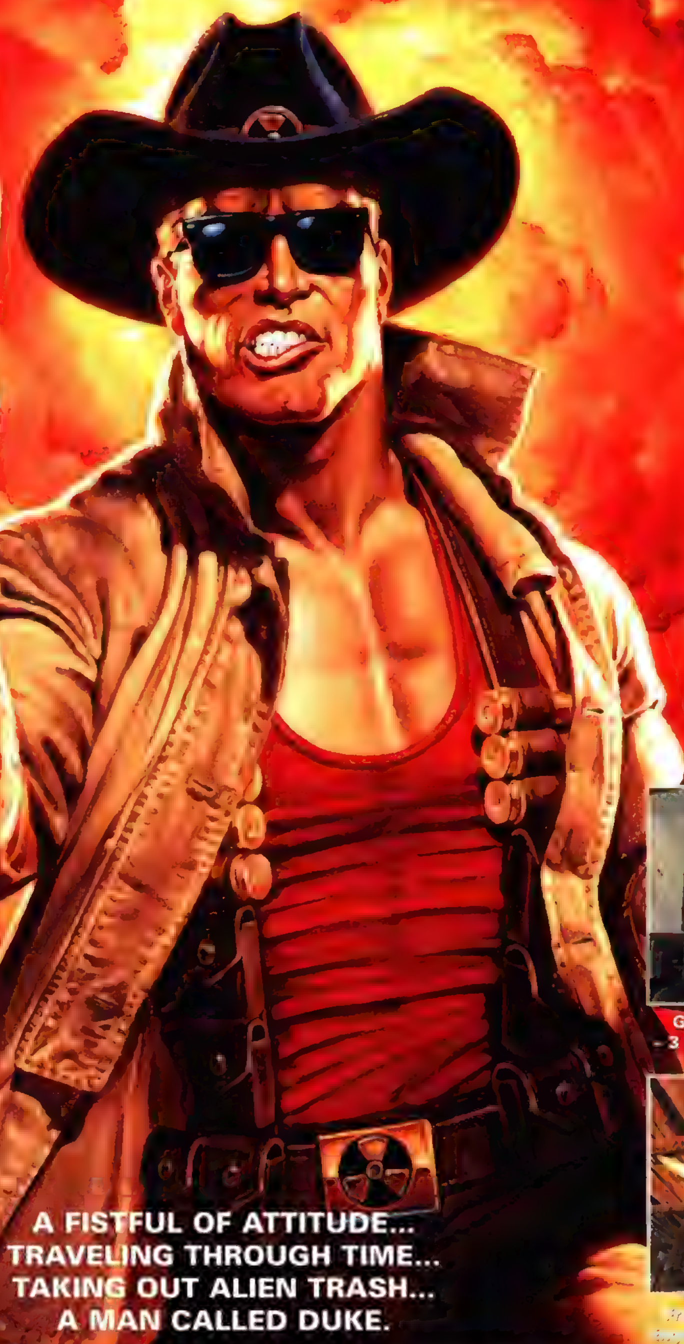
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal Pentium 200, 32Mb RAM, 3Dfx met 4 Mb, 210Mb schijfruimte, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Outrage/Interplay
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁹

Descent 3 is een mooie opvolger van het inmiddels alweer klassieke 3D-tunnel-vlieg-schiet-spel. Door de prima graphics en de vette nieuwe engine bekruipt je bij elke hoek weer dat beangstigende claustrofobische gevoel, waardoor je met zwetende handjes achter je PC gekluisterd zal zitten.
ANDREAS



I'M THE GOOD AND THE BAD. YOU'RE JUST UGLY.







Burn 'em, blast 'em, or blow 'em away – Duke's packing serious heat!



Guns, girls and time travel – 3 centuries of Duke attitude!



Dukematch, baby! Multiplayer fraggin' in split screen or co-op.



[illegible] The Wild We[illegible] Victorian [illegible]d! Po[illegible] - Apoc[illegible]e NYC!

A FISTFUL OF ATTITUDE...
TRAVELING THROUGH TIME...
TAKING OUT ALIEN TRASH...
A MAN CALLED DUKE.

DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR™

ONLY ON NINTENDO 64













Die koppositie ben ik kwijt.

De vaste hand van Mika.

Broertje Schumacher sluit het gat.

Helaas alleen realiteit in games.

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Ongeveer een jaar geleden testte ik deel 1 van deze Nintendo F-1 racer. Een zeer uitgebreide game met een besturing die ik maar niet kon 'masteren'. Zou ik met deel 2 beter uit de voeten kunnen?

UITGEBREID

Deel 1 van F-1 WGP was een racegame met alles er op en er aan en dat geldt vanzelfsprekend ook voor dit tweede deel. Wat de standaard Game modes betreft is er niets veranderd: Exihibition, Grand Prix, Challenge, Time Trial, Broadcast, Two Player… ze zijn weer allemaal aanwezig. Alleen de Challenge mode is aangepast; nu dien je een scenario af te werken uit het afgelopen seizoen, waarin je dus een opdracht krijgt ('je bent Irvine, je ligt op de tweede plaats achter teamgenoot Schumacher en je moet zien te voorkomen dat Häkkinen je inhaalt') die gebaseerd is op een situatie zoals die zich ook echt in '98 voordeed. Het aantal circuits is met één teruggebracht tot zestien en ook de teams en rijders zijn aangepast aan het seizoen '98.
Aan de verdere opties is eveneens nauwelijks iets gewijzigd: in de werkplaats valt de auto opnieuw uitgebreid in te stellen en ook het race-scherm druipt (desgewenst) weer van de informatie.

REALISTISCH

F-1 WGP 2 is een zeer realistische racegame, alleen als je kiest voor skill level Rookie zijn er verschillende mogelijkheden die het racen een stuk makkelijker maken.
Zo kun je kiezen voor Acceleration Assist, Brake Assist en Brake Indicator. Ook kun je als Rookie in de pit schade aan je motor en versnellingsbak laten repareren. Al deze opties zijn in de twee hogere skill levels (Pro en Champion) niet aanwezig.

KOPIE

Zoals gezegd waren praktisch al deze opties en mogelijkheden reeds in deel 1 aanwezig en omdat ook het geluid en de graphics van vrijwel hetzelfde niveau zijn gebleven (zeer behoorlijk overigens) heeft 't er toch wel erg veel van weg dat F-1 WGP 2 een brutale kopie is geworden waarin alleen de teams en racers zijn geupdated.
Wel is er wat aan het camerawerk gesleuteld waardoor het 'meedraaien' van de camera in langzame bochten minder irritant is geworden.
Tja, en wat de besturing betreft moet ik toch even met terugwerkende kracht in het stof kruipen. Waar ik in deel 1 uit frustratie regelmatig kreten slaakte die ik beter niet op papier kan zetten, lukte het me nu (na heel wat uurtjes oefenen overigens) de wagens redelijk gecontroleerd over de circuits te dirigeren. Ik was dus in eerste instantie geneigd te denken dat de besturing in deel 2 beter was dan in de vorige versie. Om daar zeker van te zijn, heb ik deel 1 er nog eens bij gepakt, en wat bleek, door al die uren oefening was ik ook in staat om in deel 1 behoorlijke rondjes te draaien.
Aan de ene kant kunnen jullie me verwijten dat ik misschien aan deel 1 (nog) meer tijd had moeten besteden en vermoedelijk had ik dan uiteindelijk de besturing wat hoger gewaardeerd. Aan de andere kant houdt het tevens in dat ook op het gebied van de besturing vrijwel niets is veranderd ten opzichte van het eerste deel. Sowieso blijf ik van mening dat de besturing van F-1 WGP 2 nog steeds voor verbetering vatbaar is. Het gaat allemaal wat te abrupt en juist de Nintendo-stick zou toch in staat moeten zijn om de wagens precies en smooth door de bochten te laveren.
Verder is er op deze game weinig aan te merken al blijft het natuurlijk een zwaktebod als je ten opzichte van z'n voorganger in feite alleen maar de teams en de racers aanpast.

RAPPORT

graphics 8^0

geluid 8^2

originaliteit 6^0

speelbaarheid 7^8

Uitgebreid

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Video System
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100



F-1 WGP 2 is een heel behoorlijke F-1 sim die uitblinkt op het gebied van opties en realisme maar kwa besturing nog steeds niet top is. Voor bezitters van deel 1 lijkt aanschaf overbodig.
ED



Knappe jongen die me nu voorbij komt.



Irvine doet alles na wat Schumi doet.



In de pocket!

preview

Terwijl je elders in dit nummer getrakteerd wordt op een uitgebreid verslag van Jan's ervaringen met C&C Tiberian Sun, krijgen de N64 gamers nu pas het eerste deel van de moeder aller real time strategy games op hun bordje.

NIET MOEILIJK DOEN

Laten we er niet al te lang omheen lullen: Command & Conquer is de bomb, en dat is het ook op de N64. De gameplay is recht door zee zoals we dat ook al in de PlayStation conversie hebben gezien en de graphics zijn errugh mooi. Helemaal als je een expansion pack hebt aangesloten zodat je van de Hi-res mode kunt genieten en dat is geen overbodige luxe want die mannetjes blijven verdomd klein op zo'n TV. Het zal je dan ook meer dan eens gebeuren dat je een dure commando de dood in jaagt omdat je niet in de gaten had dat ie verstopt zat tussen het overige kanonnenvoer. Dusssh... je weet het: Expansion pack kopen.
Voor de rest hoef je je geen zorgen te maken want de oorlog komt vanzelf op je af zoals bijvoorbeeld in de bekende NOD en GDI missies die natuurlijk in al hun old skool glorie terug te vinden zijn op deze cartridge. Daarnaast hebben ze ook de Special Ops missies meegeleverd zodat je het gevoel krijgt dat je wat extra's in handen hebt als je de gewone missies hebt uitgespeeld. De Special Ops missies werden op de PC alleen in een apart doosje voor extra geld verkocht.
Maar zoals zo vaak in deze wereld; denk je een leuk extraatje te krijgen, zit er weer een vette adder onder het gras. Want in ruil voor de Special Ops mode dien je ook wat in te leveren en dat is in dit geval geen kleinigheid. Wat is namelijk het geval: de Multiplayer mode en de Skirmish mode zijn in deze N64 versie niet aanwezig. Het is ongelofelijk maar de twee opties die het oorspronkelijke spel en zijn opvolger, Red Alert, zo verschrikkelijk dope maakten, zijn voor het gemak maar even weggelaten.
Wat mij betreft is dit een reden om het spel een behoorlijk lager cijfer te geven dan het zou krijgen als deze twee mogelijkheden wel waren ingebouwd. Vandaar dus ook dat het eindcijfer geen gemiddelde is van de andere cijfers.

KOSTELIJK VERMAAK

Al met al heb ik me toch kostelijk vermaakt met dit spel en ik twijfel er dan ook niet aan dat andere gamers dat ook zullen doen. Er is namelijk nog wel iets tofs toegevoegd aan dit spel. Missies die je al gespeeld hebt, kun je gemakkelijk opzoeken in een menuutje en een tweede of een derde keer spelen. Ja ja, dat zie ik wel zitten want vooral de laatste missies van zowel de GDI als de NOD zijn het absoluut waard nog een keer te spelen. Bovendien hebben sommige missies meer dan één mogelijkheid om het uit te spelen en het is vaak leuk om op zoek te gaan naar alle geheimen die verborgen liggen in de uitgestrekte vlakten van Command & Conquer land.

RAPPORT
- graphics: 8⁵
- geluid: 7⁰
- originaliteit: 7⁰
- speelbaarheid: 8⁰

▲ Good old C&C
▲ Eindelijk op de N64
▼ Geen Multiplayer
▼ Geen Skirmish

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Looking Glass Studios
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7⁰

Real time strategy zonder multiplayer is als een bordeel zonder hoeren maar ja, C&C is en blijft een toppertje.
BORIS

Command & conquer

Good old General Sheppard.

Het begin van de eerste missie.

Eindelijk ook op de N64.

Kom op jongens, niet zeuren. Het bos in!

Zie je wel, alleen een raketinstallatie.

Het NOD-kasteel op de N64.

De morgenstond heeft napalm in de mond.

POWER TIP
Maak gebruik van een Expansion Pack zodat je het spel in hi-res kunt spelen.

review

Amerzone

Zo wacht je tijden op een opvolger van de mystieke adventures Myst en Riven, zo krijg je in één week twee stuks op de redaktie afgeleverd: Amerzone en Cydon.

JUNGLE

Amerzone van developer Microïds kreeg dit jaar op de Milia multimediabeurs in Cannes de award voor de beste graphics, en dat hebben ze daar in het zonnige zuiden van Frankrijk goed gezien want Amerzone laat Myst en Riven op grafisch gebied ver achter zich.

De atmosfeer van de game, die zich voor het merendeel in de jungle afspeelt, is adembenemend. Het moet wel heel raar lopen, wil je niet gefascineerd raken door de wereld van Amerzone. Alle omgevingen zijn uiterst kleurrijk en fantasievol ingevuld en de aktie mag er ook wezen.

Dankzij een nieuwe engine zie je de huid van de karakters en de beesten echt bewegen. De beeldkwaliteit van dit spel kun je het beste vergelijken met de FMV 's die je in veel games voorgeschoteld krijgt. Aangezien dergelijke kwalitatief hoogstaande beelden veel data vereisen, beslaat Amerzone vier CD's.

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

Erg lastig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microïds
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8^{3}

Amerzone bewijst dat adventures in een tijdperk met razendsnelle games vol aktie nog steeds leuk kunnen zijn om te spelen.

J.J.



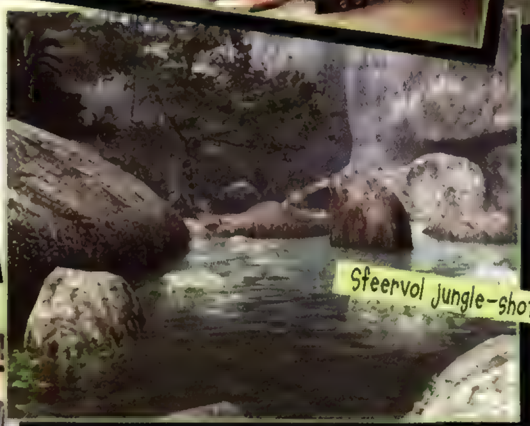
Ik wil weer op vakantie!



De oude professor heeft hulp nodig.



Amerzone is een game om je echt in vast te bijten.



Sfeervol jungle-shot.



Dat wordt weer puzzelen.

POWER TIP

Om de deur in het gangenstelsel te openen, dien je in de computer de code 280604 in te voeren.

TWEETY

Fraaie graphics zijn natuurlijk erg fijn en het speelt ook een stuk lekkerder, maar een adventure staat of valt met een spannend verhaal en uitdagende puzzels. Hoe zit dat met Amerzone?

Het draait in dit spel allemaal om grote witte vogels. Volgens een oude legende schiep God deze gevederde vrienden in Zuid-Amerika, zodat de indianen aldaar het eeuwige leven konden hebben. De vogels, die nog het meest weg hebben van albatrossen, streken nooit neer, maar stierven in de lucht. Mocht je dus ooit de kant van de Amazone op gaan, kijk dan geregeld in de lucht, want een Tweety van het kaliber struisvogel op je pan krijgen, is geen pretje.

Aan het eind van de jaren '20 nam een geleerde tijdens een ontdekkingsreis op het eiland Amerzone, een ei van een witte vogel mee en dat had deze prof beter niet kunnen doen want met deze aktie riep hij een vreselijke vloek over de bevolking af.

Tegen het einde van zijn leven krijgt de professor spijt van de diefstal. Hij wil het ei, waarin zich nog steeds een levende babyvogel bevindt, terugbrengen. Eén probleem: de oude baas heeft last van jicht, spit, reuma en z'n prostaat, dus z'n lijf bevat niet meer de kracht om de gevaarlijke trip te maken. Is het dan even handig dat jij net op bezoek komt.



De hoover-plane klaar voor gebruik.

FLINK PUZZELEN

Amerzone bestaat feitelijk uit een lange zoektocht naar de witte vogels. Het uiteindelijke doel is het ongedaan maken van de vloek. Tijdens deze tocht, die je zeker een paar dagen gamen gaat kosten, moet je flink puzzelen: codes kraken, verborgen hendels vinden, zaken op de juiste volgorde leggen, enz. Myst- en Riven-fans zullen wat dat betreft voor weinig verrassingen komen te staan.

Echt makkelijk zijn de puzzels niet. Je moet echt elke ruimte secuur afzoeken naar hints en voorwerpen; vergeet je één enkel lullig voorwerp dan kan dat je vier of vijf ruimtes later zwaar opbreken, en vind dan nog maar eens uit waar het precies fout ging!

Ondanks een uitgekiende interface en een cursor die duidelijk aangeeft wat op een bepaalde plek te doen is, zul je bij Amerzone zeker momenten van frustratie kennen. Ik nam die geestelijke kwelling echter voor lief, want ik wilde absoluut zien wat voor fraais me in de volgende ruimte te wachten stond.

CYDON

Het tweede adventure dat ik testte, heette oorspronkelijk Cydonia, maar toen de lange sliert uit Suske en Wiske hier problemen over maakte, werd de titel van dit sci-fi spel verkort.

NIET SLAAN MAAR DENKEN

Voor de honderdduizendste keer is de aarde goed naar de kloten. De mensheid zoekt naarstig naar een nieuwe, schone, leefbare planeet. Jij mag als een van de astronauten het heelal gaan verkennen en je bestemming is Mars. Het lag natuurlijk behoorlijk voor de hand, maar de reis loopt nu niet bepaald zoals gepland. De shuttle komt onzacht in aanraking met de bodem en verandert in een hoop schroot. En alsof de ellende al niet groot genoeg is, raken bij de crash je twee collega-astronauten ook nog eens gewond. Voordat je de terugreis kunt aanvaarden, zul je heel wat problemen en raadsels moeten oplossen. En de oplossing bereik je dit keer niet met stompen, schoppen, slaan en hakken, maar met rustig blijven en vooral veel nadenken. Cydon is dan ook een game die je geheid van je leraar tijdens schooltijd mag spelen.

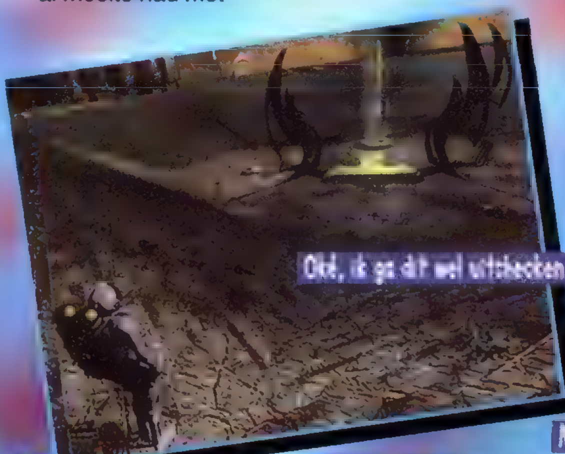
SLAKKENGANG

Cydon doet in veel opzichten denken aan klassieke adventures als Myst en Riven. Je kunt urenlang ronddraaien in statische 3D ruimtes en klikken tot je een ons weegt. Af en toe worden de ruimtes afgewisseld met redelijk mooie full motion video's maar die zijn zo weer voorbij. Echte aktie-freaks kunnen dit spel dan ook stijf links laten liggen, het speeltempo is nog trager als dat van een moonwalkende slak. Alleen zij die er geen moeite mee hebben om minutenlang in dezelfde mystieke ruimte rond te hangen, zullen Cydon diggen. Het tempo wordt nog verder uit het spel gehaald door de puzzels die nu niet bepaald van het makkelijkste soort zijn. Net als bij Myst draait het voornamelijk om het vinden van de juiste combinatie of het in goede volgorde zetten van bepaalde voorwerpen. Daarnaast moet je ook nog eens de taal van Mars ontcijferen, en aangezien ik op school al moeite had met Duits, zat ik regelmatig goed vast maar dat schijnt de charme van adventures te zijn. Althans, dat vernam ik van een expert op dit gebied: hoe moeilijker de puzzels, hoe leuker het spel. Dus als je geen geld hebt voor een vakantie naar Griekenland en je bent bang dat in de zomervakantie de verveling toeslaat, dan kan Cydon wel eens de oplossing voor jouw probleem zijn.

MIDDENMOOT

Cydon behoort mijns inziens tot de middenmoot van het adventure-genre. Het spel zit op alle fronten goed in elkaar, zonder ergens spectaculair te worden. Het enige echte grote pluspunt is het feit dat de game niet lineair is. Er zijn tien verschillende einden mogelijk. Het spelverloop vertakt zich geleidelijk tijdens het spelen. In het begin kun je er bijvoorbeeld voor kiezen om alleen verder te gaan of eerst je twee collega's te redden. In beide gevallen kun je het einde halen, met zijn drieën verloopt dat einde echter een stuk feestelijker. Verder zijn er handige hint-systemen in het spel gestopt en die kun je goed gebruiken, want bepaalde problemen gaan behoorlijk diep. By the way, het spel is Nederlandstalig en kent ook een DVD-versie.

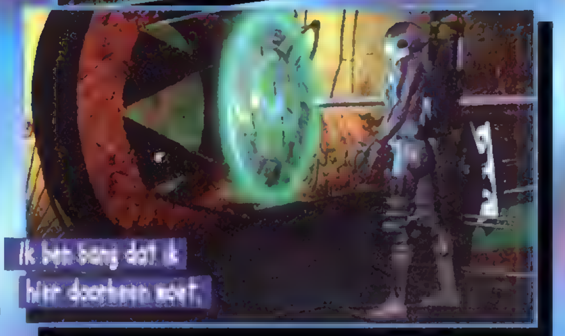
POWER TIP



Oké, ik ga dit wel uitchecken.



Mars, here we come!



Ik ben bang dat ik hier doorheen moet.



Zo'n TV-stoel wil ik ook.



Dat ziet er uit als een aardig puzzeltje.



Ik laat 't maar over me heen komen.

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	7^0
originaliteit	7^5
speelbaarheid	7^5

- ▲ Tripje naar Mars
- ▲ Lastige puzzels
- ▼ Misschien wel te lastig
- ▼ Niet opzienbarend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Dreamcatcher Interactive
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224



Cydon is een leuke adventure, meer niet. De echte fans zullen uit hun dak gaan van de sfeervolle ruimtes en de lastige puzzels, de rest zal gefrustreerd hun muis kapotsmijten.

J.J.

Mechw

Na Mechwarrior 2: Mercenaries is de licentie van deze spectaculaire robot-wargame verhuisd naar het vrij kleine softwarehuis Zipper Interactive. Is het hen gelukt een waardige opvolger van die prachtige Activision titels te maken?

KNUTSEL-KONING

Boris en ik delen ons kantoortje met een gast genaamd Delta, een fanatieke en verwoede verzamelaar van robots. Regelmatig ligt er een pakje uit Japan op de deurmat en slaat hij opgewonden aan het knutselen. Je mag hem dan niet storen tot het bouwpakketje in elkaar is gemonteerd en ook als het af is, dienen we met de grootste voorzichtigheid door het kantoor te lopen zodat de vers in elkaar gepriegelde minimonstertjes niet uit elkaar flikkeren.

Vandaar dat ik ook heel blij was Mechwarrior 3 in handen te krijgen. Eindelijk hoefde ik niet meer voorzichtig te zijn en kon ik me lekker uitleven zonder echte brokken te maken. En ook Delta, die nieuwsgierig over mijn schouder meekeek naar de op mijn monitor ronddreunende gevaarten, was erg onder de indruk van deze prachtige titel.

MOOIE VORM-GEVING

Al meteen na de openingsfilmpjes wordt duidelijk dat de kracht van Mechwarrior 3 zit in de prachtig vormgegeven robots. Ze danken hun geloofwaardigheid aan de smoothe combinatie tussen prachtige graphics en geperfektioneerd geluid. Elke keer dat zo'n metalen monster komt langsstiefelen en je de voetstappen van het vele tonnen wegende gevaarte hoort dreunen, moet je wel 'ooh' en 'aah' zeggen.
Daarnaast is het de programmeurs gelukt om de robots echt natuurgetrouw te laten bewegen. Knal je een vijandige robot aan flarden, dan zie je hem echt schokken en trillen door de inslaande kogel- en lasersalvo's. Raak je hem extra hard en de ongelukkige hoop schroot flikkert omver a la Ed 209 in Robocop, dan lijkt hij nog het meest op een schildpad die op zijn rug in het zonnetje ligt en in paniek probeert weer op zijn pootjes terecht te komen. Bijna zou je een brok in je keel krijgen, maar een welgemikt nekschot maakt een einde aan zijn ellende.

SUPER-SOUNDS

De geluidseffekten van Mechwarrior 3 zijn simpelweg meesterlijk. Zo'n beetje elke beweging die je robot maakt, kent zijn eigen karakteristieke sound. Als je dan door de omgeving rent en een beetje vet audiosystem aan je PC hebt hangen, lijkt het net of je echt zo'n enorme hydraulische kermisattraktie zit te besturen! Ben je in het midden van een vuurgevecht beland en vliegen de kogels en laserstralen om je oren dan zit je echt met zweterige handjes en verhoogde hartslag achter je PC.

DIS-ARMED

Nu de Mechwarrior-games door een nieuwe producent in elkaar worden gesleuteld, zien we ook een hele hoop kleine, maar verregaande veranderingen in de gameplay. De missies zijn bijvoorbeeld een stuk realistischer geworden. Zo eindigt elke missie niet meer in de thuisbasis waar je robot wordt getankt, doorgesmeerd en voorzien wordt van een verse lading ammo.
In Mechwarrior 3 lopen de missies in elkaar over, zoals ze dat in een echte oorlog ook doen. Ben je tijdens een kleine woordenwisseling met een vijandige robot een armpje kwijtgeraakt dan sta je er in een volgende missie letterlijk en figuurlijk dis-armed voor!
Tussentijdse repairs, reloads en re-arms kan je trouwens wel doen in de Mobile Field Base, die een beetje dezelfde rol vervult als de vrachtwagen in Knight Rider.

VETTE WAPENS

De wapens waar je in Mechwarrior 3 over beschikt zijn ook zwaar spectaculair. Vergeet de simpele laserstraaltjes waar de meeste games mee aankomen! Elke druk op de vuurknop resulteert hier in een prachtige lasersalvo, die overal zijn sporen achterlaat. Sta je in het water te schieten dan sist en stoomt het aan alle kanten, schiet je op een muur of steen dan laat je een geblakerd brandspoor achter en aangezien je robot een paar ton weegt, wordt ook de grond versierd met voetsporen en gebarsten cementvloeren.

SIMPELE BAK IS OOK GOED

Wat ik zeer kan waarderen aan dit spel, is het feit dat het ook prima te spelen is op een wat simpelere bak. Natuurlijk speel je een stuk sneller en op hogere resolutie op een 500 MHz Pentium 2 met een berg geheugen en een Voodoo 3 erin. Toch hebben ze bij Zipper ook aan de minder bedeelden gedacht, waardoor de game ook echt prima draait op een Pentium 166 zonder 3D accelerator. Petje af!
Ook de multiplayer is lekker; over het netwerk loopt Mechwarrior 3 als een trein en ook over het internet kon ik een vloeiende battle spelen, zonder teveel last van lag. Jammer genoeg zit er naast de voor de hand liggende deathmatch-games etc. vrij weinig diepgang in de multiplayer-games. Een paar missies die je met

Stap, stap daar kom ik aan.

Twee vernietigen meer dan een!

Latertje!

Voltreffer!!!



zijn allen moet oplossen was leuk geweest, misschien wel compleet met een mission editor, zodat je eigen missies zelf kan bouwen. Misschien iets voor Mechwarrior 4?

LAUE CONTROLS

Wat ik bij het spelen van Mechwarrior 3 misschien wel het meeste mis, is een dedicated joystick-systeem. Ze maken die dingen toch ook voor flightsims? Ik zou graag een hele constructie op mijn bureau schroeven die het bedienen van die robots wat makkelijker zou maken. Met een sidewinder en het keybord gaat het ook wel, maar echt perfekt kan je het niet noemen.
Een ander minpuntje is de AI van je lancemates. Als je een groepje collega-mechs de opdracht geeft ergens naar toe te wandelen om je te coveren of te volgen, wandelen ze voor je het weet zo de vuurlijn van je vijand in en veel heb je niet meer aan ze als er niet veel meer van ze over is dan een teleurstellend hoopje schroot!

Help een spook!

Ik sta hier, hoor...

Die vervloekte robots!

OH SHIT! Een raket in mijn mik!

Dat heet nou een heupschot!

RAPPORT

graphics	10
geluid	9,5
originaliteit	8,5
speelbaarheid	9,0

- ▲ Super realistische graphics
- ▲ Dreunende voetstappen
- ▲ Spectaculaire wapens
- ▼ Wacky AI

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal Pentium 166, 32 Mb RAM, double speed CD-speler.
Fabrikant: Zipper Interactive/Microprose
Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

9,3

Zipper Interactive heeft een prachtige opvolger gemaakt van de inmiddels al legendarische Activision titels. Net als zijn moddervette voorgangers is ook Mechwarrior 3 een digitaal pareltje, dat zowel grafisch als kwa geluid en gameplay uitsteekt boven de concurrentie. Ervaar hoe het is om in een 50 ton wegende robot rond te rennen terwijl de lasersalvo's je om de oren vliegen!
ANDREAS

Deze keer droppen we in de 'gamesblender' de fruitige spellen Age Of Empires, Caesar III, Warcraft, Civilization en natuurlijk Seven Kingdoms zelf. We zetten de mix op standje tien en schenken daarna een smakelijke Seven Kingdoms II shake in.

SEVEN KINGDOMS II
THE FRYHTANS WARS

POWER TIP

Fryhtans taktiek: schakel eerst de Greater Beings uit, dan de heroes en dan de legers alvorens de rest tot slaaf te maken.

VOLKEN

Het originele Seven Kingdoms was een 'sleeper hit'. Niet echt opgepakt door de massa maar door de pers en de oplettende strategy fans wel opgemerkt en belangrijker, zeer gewaardeerd. Met name de combinatie tussen Warcraft-achtige gevechten en de diepgang van Age Of Empires leverde puike gameplay op. Die gameplay is gehandhaafd en uitgebouwd en dat alles in nieuwe, knisperende graphics. Je kunt nu tot 1024 X 768 resolutie spelen waardoor alle gebouwen, wapens, units en monsters er nog gedetailleerder uitzien.

Er zijn nu twaalf menselijke nationaliteiten waaruit je kunt kiezen: Chinezen, Japanners, Mongolen, Romeinen, Grieken, Carthagers, Egyptenaren, Perzen, Indianen, Vikingen, Noormannen en Kelten. Deze zijn verdeeld over vier gebieden: Oost-Azië, het Mediterrane deel van de wereld, het Midden-Oosten & Afrika en Noord-Europa.
Ieder volk heeft een unieke look wat betreft de (zeer grote en fraai ontworpen) gebouwen en units.

CAMPAIGNS

De hoofdmoot van het spel bestaat uit het spelen van campagnes. Het spel kent een random campaign generator en als je een nieuwe game start, wordt een map aangemaakt waar andere volken en Fryhtans al in plaats nemen.
Het uiteindelijke doel is het uitroeien van The Fryhtans, die nu een veel grotere rol spelen dan in het vorige deel. Andere volken zullen hetzelfde proberen. Laat je een ander volk sterker worden dan kom je al snel in de shit. De kans is namelijk levensgroot dat een sterker volk je voor is, The Fryhtans vernietigt en daarna jouw volk gaat aanpakken. Zowel de andere volken als The Fryhtans moet je dus scherp in de gaten houden.
Als toevoeging in de gameplay zijn er ook single player scenario's en multiplayer games. Bovendien heeft in alle spelvarianten de technologie een grotere rol gekregen, waardoor het bouwen van diverse tempels, trainingscomplexen en verwerkingsstructuren meer ruimte en tijd inneemt.

GODEN EN HELDEN

Een belangrijke rol in SK II is weggelegd voor spionnen (zie kader) maar ook kun je units krijgen die nadrukkelijk op de voorgrond treden.
Zo zijn The Greater Beings wederom van de partij. Ieder volk heeft zijn eigen God die met behulp van een scroll opgeroepen kan worden. Deze scroll moet wel eerst verdiend worden. Dat kan nadat een volk zijn Seat Of Power heeft gebouwd. Wanneer dit trotse gebouw eenmaal klaar is, krijgt ieder volk een extra bonus, gekoppeld aan de beschaving, plus de Greater Beings die opgeroepen en geëerd kunnen worden.
Bij bonussen moet je bijvoorbeeld denken aan de 'research speed' die bij de Indianen sneller gaat, terwijl de Chinezen een betere handel kunnen opzetten.

De Greater Beings, die ook als gevolg van de Seat Of Power op het toneel verschijnen, zijn typische Goden, kenmerkend voor iedere aparte beschaving. Deze hebben verschillende special powers en zorgen voor een motherlode-of-whoopass aktie die je tegen je vijanden kunt gebruiken. Aardbevingen, hevige stormen, blikseminslagen, insektenplagen, in ieder geval vette fun.
Daarnaast doen ook zogenaamde Heroes hun intrede. Dit zijn kostbare, maar zeer sterke units naar het beeld van grootheden uit de geschiedenis. Je kunt dus nu aan de zijde knokken van Julius Caesar, Ramses II, Alexander de Grote of Hannibal, om maar een paar beroemde, stoere mannen te noemen.

FRYHTANS

Waren The Fryhtans in het origineel slechts een lastig groepje monsters, in Seven Kingdoms II kun je ook The Fryhtans zelf spelen. Dit zorgt voor een heel andere game waarin het de bedoeling is zoveel mogelijk menselijke beschavingen te vernietigen. Taken als diplomatie, handel en dergelijke spelen dan geen rol meer.
Je hoofddoel, spelend als Fryhtans, is het tot slaven maken van de mensheid en de sterke menselijke units uitroeien. Krijg je als menselijke speler strafpunten als je een onschuldige burger doodt, als Fryhtan krijg je daar juist 'lifepoints' voor, hetgeen je de mogelijkheid geeft meer Fryhtans uit te

De jaarlijkse kwallenoptocht verliep zonder veel problemen.

Wij staan op wacht.



Wat een beetje Pokon al niet kan doen.

Vort! Naar het fort.

Letterlijk tot de tanden bewapend.

broeden. De een zijn dood is de ander zijn brood. Hele steden overmeesteren en iedereen tot slaaf maken, levert je als Fryhtans veel goud op. Hiermee kun je research doen en je meer focussen op magie.

De zeven verschillende species die er zijn in The Fryhtans Fauna hebben alle zeven unieke spell-casting mogelijkheden. Het spelen als The Fryhtans levert dus echt een heel ander spel op, waarbij je meer de brute onderdrukker bent maar tegelijkertijd menselijke slaven nodig hebt om benodigde resources te vergaren, waar dit monsterlijke volk zelf niet toe in staat is.

SPY VS SPY

Een van de uitgebreidere opties die het spel kenmerkt, is het trainen van en opdrachten geven aan je spionnen. Deze spelen een cruciale rol. Je kunt spionnen trainen en ze het volgende laten doen:

Agitation: Verspreidt roddels waardoor de loyaliteit van een vijandige stad daalt.
Counter-Spy: Checkt en/of stopt vijandige spionnen.
Information Theft: Jat nieuwe ontdekte informatie van een ander volk.
Bribing: Andere volken/ of units omkopen.
Assassination: Dode mannen vertellen geen verhalen… en verklappen geen geheimen.
Technology Theft: Steel nieuwe technologieën van een ander volk.
Camouflage: Infiltreren.
Create Incident: Een groot incident zorgt voor onrust bij het volk maar heeft ook z'n gevolgen voor hun handelsbetrekkingen en diplomatie.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95
Fabrikant: Interactive Magic/ Enlight Software
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

8,6

Mocht je de eerste keer Seven Kindoms hebben laten liggen, maak deze fout dan geen tweede keer. Met name RTS-liefhebbers moeten deel II absoluut aanschaffen. SK II biedt eindeloze gameplay en meer inhoud, verschillende volken en units/taktieken dan de gemiddelde strategy game. Age Of Empires II heeft er in ieder geval een hele vette concurrent bij.
JAN

Mini twister.

The Fryhtans vallen aan!

Hij is er helemaal ondersteboven van.

Niet echt een gelijke strijd.

Als dit geen voltreffer wordt...

Aan special effects wederom geen gebrek.

De Havoc in vol ornaat.

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8⁰
originaliteit	7⁰
speelbaarheid	7⁸

▲ Verbeterde bediening

▲ Meerdere voertuigen speelbaar

▲ Mooie effekten

▼ Aktie verloopt soms te snel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8⁰

G-Police: Weapons Of Justice is een goed verteerbare game geworden met veel spektakel en vele gevarieerde missies die ondersteund worden door een goede verhaallijn. Een prima opvolger kun je wel zeggen.

SKATE

G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

Wat krijg je als je van een middelmatige game een follow-up maakt? Normaal gesproken een nog slappere game, maar niet in het geval van G-Police. Psygnosis lijkt zich de kritiek op deel 1 te hebben aangetrokken want deel 2 is er absoluut op vooruitgegaan.

ZWAKKE COPS

In november '97 berichtte ik jullie over de futuristische 3D shooter G-Police, en liet ik weten niet bepaald warm te lopen voor dit spel. Ik gaf het dan ook een 6.9 en verwachtte eerlijk gezegd geen opvolger van deze matige game. Maar ja, zeg nooit nooit, want Psygnosis zag er blijkbaar meer in dan een groot deel van het publiek (hoewel ie niet eens zo heel slecht verkocht). Argwanend gooide ik Weapons Of Justice in de PSX, hopende dat het ditmaal wat meer zou voorstellen dan twee jaar geleden het geval was.
Wel, het introfilmpje is in ieder geval om koude rillingen van te krijgen. Zo filmisch en zo realistisch heb ik FMV's niet vaak gezien. De intro pikt de draad op waar deel 1 eindigde, namelijk bij de vernietiging van de criminele organisatie Nanosoft.
Tien dagen hierna (terwijl de G-Police troepen bijna helemaal door hun wapenarsenaal heen zijn) trachten kleinere criminele organisaties te profiteren van de zwakte van de cops. Aan jou de taak om in je Havoc, samen met je collega's, de boel under control te houden.

MEER VOERTUIGEN

Tot dusverre niks nieuws onder de zon dus, ware het niet dat er later in de game ook andere voertuigen bestuurd kunnen worden. Zo hoef je dus niet alleen meer te vliegen in je chopper, maar kun je ook met een Rhino (een patrouillewagen), een Raptor (een mech-robot) en uiteindelijk de Corsair (een klein ruimteschip) aan de slag. Da's toch wel een wereld van verschil in vergelijking met het vorige deel.
Andere grote verschillen (en tevens verbeteringen) zitten 'm in de opbouw van de achtergrond. Wilde je in deel 1 nogal eens de weg kwijtraken door onoverzichtelijke gebieden, dat is nu opgelost door gebouwen in de verte eerst alleen als groene lijnen zichtbaar te maken. Dit maakt de 3D wereld er misschien niet realistischer op, maar wel een stuk duidelijker. Tevens is de bediening vergemakkelijkt en kost het nu minder moeite om de voertuigen te besturen. Ook zijn de missies (± 30) veel gedetailleerder en gevarieerder, zodat je je niet zo snel zult vervelen.

WAARDIGE OPVOLGER

De verbeterde real time lightning effects, het grote wapenarsenaal en de vette geluiden maken het feest helemaal compleet, zodat je kunt stellen dat Weapons Of Justice meer dan een standaard opvolger is geworden. Eigenlijk is dit dus de game die zijn voorganger had moeten zijn, maar laten we het er maar op houden dat de ontwikkelaars vandaag de dag meer op de hoogte zijn van de capaciteiten van de PSX dan destijds.
Al deze lofuitingen houden overigens niet in dat ik dit spel beloon met een dikke tien, want faktoren als het camerawerk (dat niet altijd even goed uit de verf komt) en de A.I. van de tegenstanders (die weliswaar flink verbeterd is, maar soms nog wel eens voorspelbaar wil zijn), zorgen ervoor dat ook nu nog de game voor verbetering vatbaar is. Desondanks mag gezegd worden dat de nieuwe G-Police strak in elkaar zit en heel wat meer gamers zal plezieren dan ie twee jaar geleden deed.









Vanuit het niets komt Konami met een futuristische 3D-shoot'em up die veel raakpunten heeft met de Japanse animé. Daar de grote Manga-hype hier al lang is overgewaaid, is het maar de vraag of Gungage een plaatsje in onze gamersharten zal kunnen veroveren.

GUNGAGE

PLANEET-REDDERS

Het verhaal rondom dit spel is vertrouwd. Waar het op neerkomt, is dat allerlei vreemde wezens uit een andere wereld (de Dark Moon) het mensenrijk binnenkomen via gateways die op een duistere, onverklaarbare manier geopend zijn. Natuurlijk hebben de beesten geen goede bedoelingen; de freaks willen de planeet namelijk eventjes in bezit nemen. Expansiedrift, je kent het wel.

Nu gebeurt dat gelukkig niet zonder slag of stoot, want Konami is zo aardig geweest om een viertal planeetredders in het leven te roepen. Je begint de game in ieder geval met Wakle Skade, die over een aardige gun beschikt en daarnaast ook een beperkt arsenaal aan speciale wapens heeft. Met hem zul je het eerste deel van de game moeten uitspelen om daarna met de volgende character aan de slag te kunnen.

NIET NORMAAL

De andere drie characters zijn Kard Berdysh (grote, trage gast met bizar grote gun), Steyr Harquebus (razendsnel dametje) en Dee Van Feng (beschikt over aardig wat mental power).

Als je met Wadle een x aantal missies succesvol uitgevoerd hebt, moet je met Steyr aan de slag. Heb je met haar de planeet voorlopig gered van de ondergang, dan mag je met Kard een potje blasten. Ik geloof niet dat ik nu nog hoef uit te leggen hoe je Dee aan het werk kunt zetten, hè.

Zoals we wel gewend zijn met dit soort games, heeft elk character de beschikking over een handwapen en een paar specials. Die specials zijn grotendeels gebaseerd op mentale krachten en hebben vaak een zware impakt op je vijanden. Echt normale gasten zijn het dus ook weer niet, deze vier.

GEEN PANIEK

In gebieden die variëren van woestijnen tot laboratoria, krijg je te maken met prehistorisch ogende beesten, tanks, robots en een hoop andere creeps. Vanuit de lucht en het water, alsmede over de grond, proberen zij je het leven zuur te maken; iets waar je in de Easy mode niet al te veel problemen mee zult hebben.

Lastiger wordt het allemaal wanneer je de game in de Normal- of Hard mode speelt; snel reageren wordt dan een absolute must. Gelukkig is de bediening lekker soepel en wordt er gebruik gemaakt van het 'lock on'-schietsysteem, zodat je niet steeds paniekerig om je heen hoeft te knallen.

VERGETELHEID

Jammer is wel dat de grafische kwaliteit van de omgevingen en alle characters (behalve de soms gigantische tussenbazen) een beetje aan de magere kant is. Een ander hekel punt is, dat maar niet duidelijk werd of ik de game nu uitgespeeld had of niet. Ik had met elke character twee keer alles doorlopen (je belandt de tweede keer in een nieuwe stage, die echter hetzelfde oogt als de eerste), en nog was er sprake van een open eind.

Misschien was het wel omdat ik nog maar 81 bloemen (van de 100 die over het gehele spel verspreid zijn) had gevonden. Wie weet dat er bij het vinden van alle 100 meer duidelijk wordt.

Los van dit alles vind ik dat Gungage simpelweg sfeer en kwaliteit mist om uit te groeien tot een toonaangevende game in dit genre, en tja, dan weet je wel wat er gebeurt. Zegt het woord 'vergetelheid' jullie misschien iets?

RAPPORT

graphics	6^3
geluid	5^4
originaliteit	6^0
speelbaarheid	7^5

▲ Reusachtige tussenbazen
▲ Lekkere bediening
▼ Magere audio/video
▼ Mager plot

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2176
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

6^3

Als het allemaal wat verzorgder geoogd en geklonken had, dan had Gungage zeker hoge ogen kunnen gooien. Konami slaat de plank helaas mis; jongens, back to the lab hiermee!

SKATE











TMF VJ's

Jeroen Post e


In het begin zitten de twee VJ's als een stel gekkies naar het scherm te staren.


Coole game, hè jongens?



We krijgen de smaak te pakken.

ZEGETOCHT
Nederland is momenteel in de ban van Driver. De PSX-versie van deze vette arcade-racer vloog binnen twee weken ruim 30.000 maal over de toonbank, en het einde van de zegetocht is nog lang niet in zicht want de PC-versie ligt pas deze maand in de winkel. Meer dan genoeg reden voor ons om de top-titel eens door wat experts te laten bekijken.
We hadden twee kenners uitgenodigd. De 24-jarige Jeroen Post en de 26-jarige Basten Zwart zijn in het dagelijkse verkeer namelijk ware snelheidsduivels. Jeroen scheurt rond in een GTI Impressa en Basten heeft dagelijks een schitterende oude Amerikaanse Pontiac onder zijn reet. Beiden zijn ook gek van de racesport. Wat dat betreft is de omgeving waar de profcheck werd gehouden een schot in de roos: de pitsstraat van het circuit van Zandvoort.

WIJDE PIJPEN
De eerste minuten van de profcheck verlopen stroef. Jeroen en Basten kunnen zich nauwelijks concentreren op de game. Buiten gieren namelijk voortdurend Renault Meganes door de Tarzanbocht en de real thing is voor hen nog altijd heftiger dan digitale autootjes met een Dual shock-controller besturen. Er wordt dus om de minuut naar buiten getuurd.
Jan en ik hebben onze aandacht ook niet helemaal bij Driver maar dat heeft niets te maken met de aktie buiten. We hebben in het verleden bij de promotie van racegames immers al zo vaak in een racewagen gezeten, dat de opgevoerde Renaultjes ons weinig tot niets doen.
Nee, het is de outfit van de heren die ons in de war maakt. Ik had van mijn nichtje begrepen dat beide heren nogal hot waren en tientallen liefdesbrieven per week kregen, maar de gasten die Jan en ik tegenover ons hebben, zien er niet uit.
Als ik het verkeerd heb, dan lees ik het graag in de Yo! Post, maar volgens mij versier je vandaag de dag geen enkele dame meer in een spijkerbroek met wijde pijpen, paarse blouses, een vaal spijkerjack en cowboylaarzen. We hadden toch niet de verkeerde personen opgepikt? Of had TMF sinds kort een Inline Dancing programma? Snel legden Jeroen en Basten uit dat ze deze kleren aan hadden voor een speciale reportage over Driver, die binnenkort op TMF wordt uitgezonden. Ze hoopten dat ze er zo als Amerikaanse bad guys uit de jaren '70 uitzagen. Vandaar ook de meterslange knalrode Cadillac waarmee ze het circuit waren opgereden.

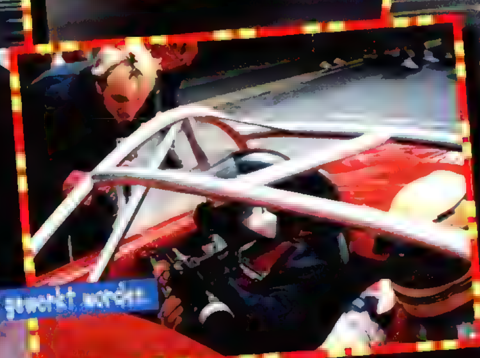
FATALITIES
Genoeg geluld. Om verdere afleiding te voorkomen rost Jan de luxaflex snel naar beneden en douwt hij een Dual shock-controller in de knuisten van Basten. Dat deze de laatste tijd niet meer al te veel gegamed heeft, blijkt snel.
"Shit man, die controller beweegt, wat geinig", gilt de VJ wanneer hij zijn Corvette subtiel in een etalage parkeert.
Ook Jeroen blijkt niet echt een game-monster te zijn. Geen tijd wordt als excuus opgevoerd.
"Mijn werk voor TMF gaat vrijwel de hele week door en tijdens de spaarzame momenten dat ik vrij heb, ben ik vaak te moe om nog te gaan gamen. Ik heb dan ook geen console thuis staan. Dat wil echter niet zeggen dat ik gamen niet leuk vind. Integendeel, ik kan bijvoorbeeld geen genoegen krijgen van Tekken 3. Regelmatig ga ik naar een vriend met een PlayStation toe en die bezoekjes draaien steevast uit op een stevig potje knokken. Ook de arcadehallen ga ik graag binnen."
Beat'em up is Jeroen's favoriete genre. "Ik zit namelijk zelf ook op een vechtsport." Dames, weet dus wat je doet als je Jeroen in een kroeg om een handtekening gaat vragen. Die man heeft fatalities in huis.
Basten heeft wel een Nintendo 64 in zijn woning staan. De laatste tijd bindt hij voornamelijk de digitale snowboards onder. "Games moeten van mij vooral veel snelle aktie hebben. En 1080° Snowboarding zit daar vol mee. Verder ben ik ook niet vies van een flinke portie schietwerk. In mijn kantoortje bij TMF staat ook een N64. Daar speel ik vaak even op als ik niets te doen heb. Altijd goed voor een vette adrenaline-rush."

DURE MIDDAG
Na tien minuten kunnen we de luxaflex rustig weer omhoog schuiven. Jeroen en Basten zitten namelijk

Wat een ellende. Net toen we Michael Schumacher voor een profcheck van Driver hadden weten te strikken, kreeg hij een ongeluk. Tweede keus Damon Hill viel vervolgens af omdat hij het seizoen zonodig toch moest afmaken en derde keus Verstappen werd zo depressief van Damon's besluit dat hij elke medewerking weigerde. Gelukkig boden de snelste VJ's van TMF, Jeroen Post en Basten Zwart, zich vrijwillig aan voor een rondje botsen en beuken.

G... n Basten Zwart ...iver

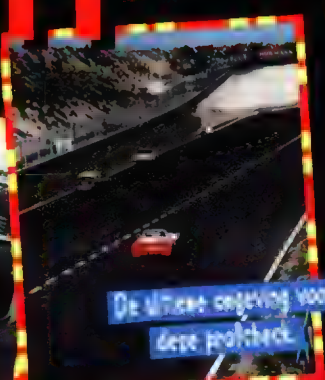




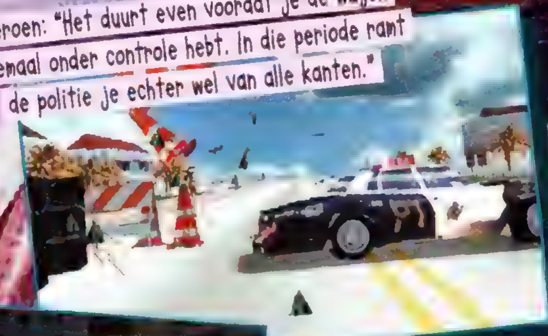
Er moest ook nog gewerkt worden.



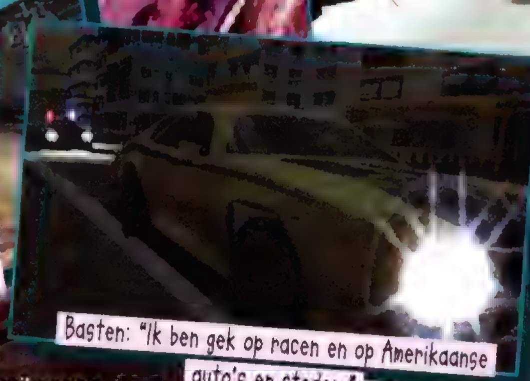
De Renault Megane race Wilde het dan nogal af.



De ultieme omgeving voor deze profcheck.



Jeroen: "Het duurt even voordat je de wagen helemaal onder controle hebt. In die periode ramt de politie je echter wel van alle kanten."



Basten: "Ik ben gek op racen en op Amerikaanse auto's en steden."

Jeroen: "Racen, inhalen en als eerste over de finish komen is al erg leuk, maar in vliegende vaart beuken en rammen uitdelen, dat is nog veel leuker."

helemaal in Driver. Al had er op dat moment een olifant in een roze jurkje over het circuit gedenderd, dan nog hadden ze niet opgekeken.
Beiden vinden Driver een super-game. Jeroen: "Racen, inhalen en als eerste over de finish komen is al erg leuk, maar in vliegende vaart beuken en rammen uitdelen, dat is nog veel leuker." Ook Basten geniet. "Ik ben gek op racen en op Amerikaanse auto's en steden. Je begrijpt dus wel dat deze game bij mij niet kapot kan." Wel vinden beide TMF'ers het spel behoorlijk lastig. Ze doelen dan met name op de besturing. Jeroen: "Het duurt even voordat je de wagen helemaal onder controle hebt. In die periode ramt de politie je echter wel van alle kanten. Mijn Corvette was dan ook steeds snel 'wrecked'. Moest je weer helemaal van voren af aan beginnen."

De pret wordt opeens behoorlijk bedorven door de PR-dame van TMF. Zij dirigeert Jeroen en Basten met harde hand naar buiten. De twee moeten verder met hun programma over Driver en in een aantal auto's over het circuit scheuren. Als hun rijstijl net zo belabberd is als in Driver, dan wordt het voor Zandvoort nog een dure middag.

J.J. & JAN

Tonic Trouble



RAPPORT

graphics	6⁰
geluid	7⁰
originaliteit	5⁰
speelbaarheid	6⁵

- ▲ Klassieke platformaktie
- ▼ Camerawerk
- ▼ Niet verassend
- ▼ Graphics beneden de maat

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2359
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

6¹

Tonic Trouble is een aardige platform-game, maar meer ook niet. Ik werd op geen enkel moment prettig verrast en de graphics zijn ook niet revolutionair. Geef mij maar onze eigen E.T.

De maker van Tonic Trouble is niet de eerste de beste. Ubi Soft's Michel Ancel was immers ook verantwoordelijk voor het zeer succesvolle Rayman.

UIT VORM

Dat Tonic Trouble van dezelfde maker komt als Rayman is duidelijk te zien. Het buitenaardse wezen Ed (niet te verwarren met onze buitenaards goede eindredakteur) is opgebouwd uit onafhankelijke mathematische vormen, zoals dat ook met Rayman het geval was.
Ook in het spel zelf is Michel's hand zichtbaar; Tonic Trouble is namelijk een platformgame in klassieke stijl: springen, schieten en vooral veel frustratie. Dat laatste niet persé in de negatieve zin van het woord.

SCHOON SCHIP

Het verhaal begint weer eens absurd. Alien Ed heeft een bijbaantje als schoonmaker van kosmische rotzooi. Een van de objekten die Ed heeft verzameld tijdens zijn schoonmaakbezigheden is een vreemd blikje. Terwijl hij over de aarde vliegt, valt het blikje uit zijn ruimteschip. Vraag me niet hoe dat kan, het is nu eenmaal zo.
Het blikje maakt een smak en gaat lekken, waardoor de inhoud uit het tinnen omhulsel vloeit. Het blijkt niet zomaar een vloeistof, want alles wat ermee in aanraking komt gaat een eigen leven leiden. Wortels komen tot leven, schapen worden kwaadaardig en vissen verlaten hun vertrouwde omgeving om zich te misdragen op het droge.
Grögh, een boosaardige viking, vindt het blik en beseft dat hij met dit wondermiddel heerser kan worden over onze blauwe planeet. Natuurlijk is het aan Ed om hier een stokje voor te steken.

WHAT'S UP DOC?

Vreemd genoeg begint het avontuur als een racegame. Ed moet zo snel mogelijk een parcours afleggen over glad ijs, springschansen en langs afgronden. Op zich een leuk begin, maar ik heb dit iets te vaak gezien in andere games. In dit eerste level wordt de tijd bijgehouden, zodat je later terug kan gaan om deze te verbeteren. Aan het einde van deze glijbaan kom je Suzy tegen. Ze drukt je nog eens op het hart dat Grögh moet worden tegengehouden, en dat haar vader (de Doc) Ed graag zou willen helpen. Helaas is hij gevangen genomen en moet je hem bevrijden voordat je je missie tot een goed einde kan brengen.
In de tussentijd wordt Ed bijgestaan door een mysterieuze agent, Xyz genaamd, een van de leiders van het verzet tegen Grögh.

POPCORN

Na dit voorval begint het klassieke platformspel. Ed moet al zwemmend knipvissen ontwijken, al rennend gevaarlijke rookfonteinen omzeilen en al springend van platform tot platform manoeuvreren om verder te komen.
Een groot probleem hierbij is de cameraselektie. Zoals bij de meeste 3D games van tegenwoordig kan je die zelf kiezen, maar op het moment dat dit echt nodig is, kiest de computer zelf vanuit welke hoek je Ed mag zien, en daar heb je dan geen invloed op.
Mijn avontuur eindigde toen ik een popcornmachine moest repareren. Ik heb alles geprobeerd dat ook maar enigszins op een oplossing leek, maar niks hielp. Het zou kunnen dat het spel nog niet helemaal af was of dat mijn platformskills een beetje aan het roesten zijn. Laten we het daar maar op houden.

Agent Xyz, de pratende krant.

t Xyz reporting! em here: the

Ed's in the air!

This town ain't big enough for the both of us.

Een echte spring-in-het-veld

Ach gut, snotneus.

review

Conker's Pocket Tales

Conker's Pocket Tales is weer zo'n vrolijk avonturenspelletje voor de Game Boy. De vraag is of we er ook echt vrolijk van worden.

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	6^5
originaliteit	6^0
speelbaarheid	8^0



▲ Niet de wereld maar je verjaardag redden

▲ Vrolijk spelletje

▲ Lange speelduur en drie save-posities

▼ Weinig fantasievol

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7^2

Conker's Pocket Tales is een leuk en vrolijk avonturen-spelletje met prima graphics. Toch is CPT niet bijster origineel, en lijkt het vooral bedoeld voor de jongere gamers.
BJORN



ECHTE EIKEL

Conker's verjaardag krijgt onverwacht een dramatische wending. Terwijl hij met z'n vriendinnetje Berri cadeautjes openmaakt, springt er uit een van de pakjes een duivelse eikel (ja, zo eentje die aan de boom groeit), genaamd de Evil Acorn, die Berri ontvoert, alle cadeautjes van Conker steelt en het op een lopen zet.
Jij moet ze terughalen, want anders loopt je verjaardag behoorlijk in de soep.

WILLOW WOODS

Het spel begint in het huis van Conker. In dat huis vind je een kastanje die je later kan gebruiken als projektiel, maar eerst moet je een katapult zien op te sporen die je als wapen kan gebruiken. Het laatste dat je in het huis vindt, is een eikel waarmee je energie opbouwt.
Aan de muur hangt een kaart van Willow Woods, zodat je een idee krijgt hoe groot het speelveld is. Een politieman die voor Conker's huis loopt, vertelt je wat je volgende taak is (dit gebeurt telkens weer als je een taak hebt afgerond).
Alle opdrachten hebben uiteindelijk als doel om je cadeautjes terug te vinden. Onderweg kom je vijanden tegen die je kan neerschieten of ontlopen. Voor sommige taken moet je eerst een subopdracht tot een goed einde brengen, zoals een sleutel vinden of een ander voorwerp.



Design-vloertje.

In het kasteel.

Illegale kampeerder.

En waar is het water?

preview

Logical

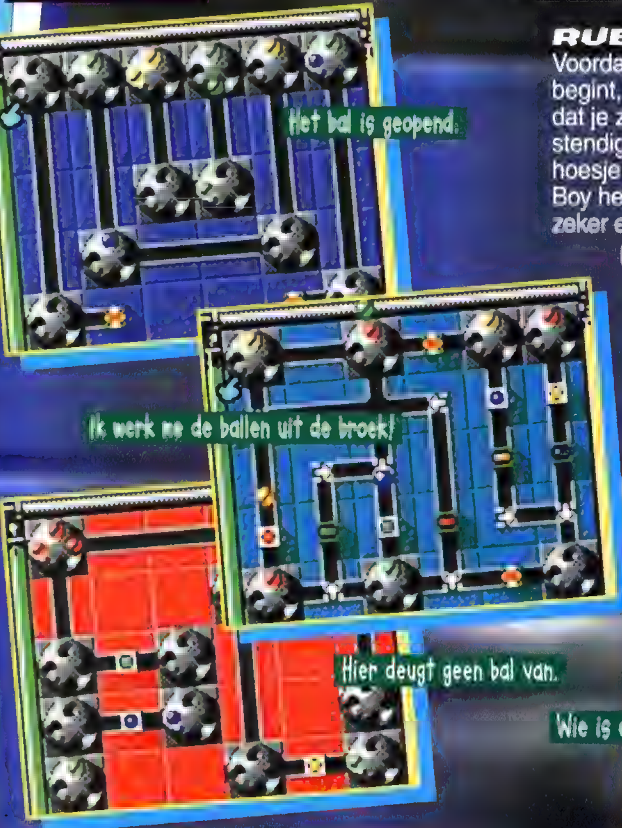
Nu Tetris tot vervelens toe is uitgemolken, vond Conspiracy het tijd om eens met een heel ander puzzelspel te komen. Klinkt logisch.

RUBBER!

Voordat je met dit spel begint, moet je zorgen dat je zo'n schokbestendig rubberen hoesje voor je Game Boy hebt want die gaat zeker een paar keer per uur tegen de muur! Logical is namelijk nog frustrerender dan Tetris, en dat komt vooral omdat ze de gameplay naar mijn mening niet goed hebben getest (lees de conclusie).

BALLEN EN BANEN

Logical bestaat uit ballen, banen en rondjes. In die rondjes zitten vier gaten, die moeten worden gevuld met vier ballen van dezelfde kleuren. De ballen blijven via de banen op en neer rollen totdat ze een lege plek tegenkomen in een rondje waar ze dan in vallen.
Door de rondjes zo te draaien dat de juiste bal in het juiste gat valt, vul je ze op. Je kan de ballen ook weer uit de rondjes schieten, zodat ze hun weg weer vervolgen langs de banen. De bedoeling is om alle rondjes op te vullen, waarna je naar het volgende van de 99 levels gaat.
Het probleem aan dit spel is dat de ballen verdwijnen in een opgevuld rondje, zodat je niet meer weet welke rondjes nu opgevuld waren en welke niet. Een ander kleurtje had heel wat frustratie gescheeld.



Het bal is geopend.

Ik werk me de ballen uit de broek!

Hier deugt geen bal van.

Wie is er dan de bal?

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	6^5
originaliteit	9^0
speelbaarheid	7^0

▲ Leuk om weer eens wat nieuws te zien

▲ 99 levels

▲ Verslavend

▼ Niet helemaal goed uitgewerkt

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Conspiracy / THQ
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7^7

Logical is een prima en origineel spel, helaas is de gameplay nogal verwarrend door verkeerd kleurgebruik.
BJØRN

MIG ALLEY

Je hebt de moderne action flightsims en flightsims die zich rond de Eerste- of Tweede Wereldoorlog afspelen. MiG Alley vult het gat daartussen met dogfights uit de jaren '50 ten tijde van de Koreaanse oorlog.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{5}
speelbaarheid	9^{0}

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Rowan
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8^{6}

Rowan wilde duidelijk niet de zoveelste flightsim produceren. De dynamische campaignes, de gedetailleerdheid, de harde aktie en de prachtige oude jets hebben MiG Alley echt tot iets speciaals gemaakt. J.J.

OUDE ARCADE-SHIT

De experts onder de lezers zullen roepen dat er wel degelijk sims over de Koreaanse oorlog zijn gemaakt, en dat klopt ook. Maar dan hebben we het wel over oude arcade-shit als MiG Alley Ace en Sabre Ace. Bij mijn weten is er nog niet eerder een up-to-date en realistische flightsim over de jaren '50 verschenen. En dat is opmerkelijk, want het betreft hier de interessante overgangsfase tussen vliegtuigen met een propeller en straaljagers.

MEER DAN KNAL- EN VLIEGWERK

In MA mag je aan de slag met de eerste lichting straaljagers, waaronder de MiG-15 en F-86 Sabre en dat is heel wat anders dan vliegen met de geavanceerde F-16 of M-29. In die tijd had je namelijk nog geen hittezoekende raketten, je moest het met de mitrailleurs opknappen. En de vijand middels de boordapparatuur opsporen, was er ook niet bij, dat gebeurde voor het grootste deel met het blote oog. Verder vlogen de jets uit die tijd een stuk logger dan vandaag de dag en waren ze vaak niet erg betrouwbaar. Dit alles maakt MA tot een lastige of juist uitdagende game; het is maar hoe je het bekijkt. Gamers die arcade-stijl willen knallen, kunnen MA beter links laten liggen. De fans van strategie en realistisch vliegen daarentegen zullen MA zeker waarderen want deze flightsim biedt meer dan alleen wat knal- en vliegwerk. Dit blijkt nog niet zo zeer uit de losse missies; die lijken als twee druppels water op de missies uit al die andere action flightsims: gewoon instappen, vliegen, vernietigen en terugkeren. Pas tijdens de mini-campagnes en met name tijdens de Entire War mode blijkt echt wat voor uitgekiende sim MA is.


Vijand gespot.

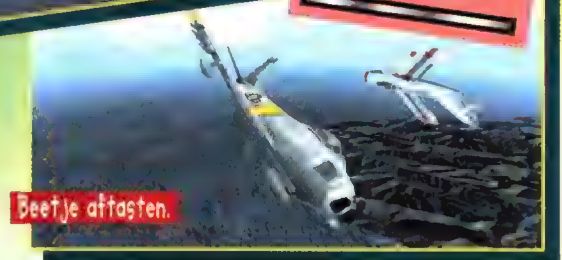

Zie je later!

KLUIT BELAZEREN

Een beetje goede flightsim hoort tegenwoordig 'dynamic campaigns' te hebben. Hetgeen betekent dat de uitkomst van een missie moet bepalen wat er in de volgende missie gebeurt en niet dat het vervolg van de hele oorlog al is uitgestippeld. Waar veel games echter de kluit belazeren met semi-dynamische campagnes (Jane's F-15 bijvoorbeeld), daar zorgt Rowan ervoor dat de Koreaanse oorlog in het spel geen enkele keer hetzelfde verloop kent. In MA vecht je de oorlog per dag, en elke dag mag je twee missies uitvoeren. Dit geeft het spel een beetje een turn-based karakter: de afloop van jouw missies zal gevolgen hebben voor de plekken waar jij die missies uitvoert. De engine van MA zorgt ervoor dat de rest van het slagveld ook elke dag verandert. Strategie wordt hierdoor heel belangrijk. Zeker als je bedenkt dat je in de campagnes de opperbevelhebber van de luchtmacht bent. Verder heeft een piloot in MA in de campagne evenveel waarde als een vliegtuig. Als een jet neergehaald wordt, dan kun je hem niet meer gebruiken en datzelfde geldt voor de piloot. Je bent dus niet af, maar zult op de basis gewoon een andere vliegenier uit moeten zoeken. Pas als je hele squadron in de bodybag ligt, is het einde verhaal.

I'm coming to get ya!

POWER TIP


Beetje aftasten.

MARILYN MONROE

Dat MA door liefhebbers is gemaakt, blijkt ook uit verschillende details. Ten eerste is heel Korea in kaart gebracht en dus in z'n totaliteit aanwezig in het spel. Verder kun je de grondtroepen echt onder je zien vechten en deinzen ze terug als je laag over hun hoofden scheert. Leuk is ook dat goede prestaties beloond worden met bonus-missies, of nog leuker, een bezoek van Marilyn Monroe aan je squadron.


Ouderwetse dogfight.


Is dit nu Zuid- of Noord-Korea?

Heb je altijd al piloot willen worden, maar draag je een bril van min 12 of heb je last van hoogtevrees, dan is Fly! dé game voor jou. Realistisch vliegen van en naar meer dan 9000 vliegvelden.

AMSTER-DAM-LA

Het testen van flightsims is vaak een hele klus. Ten eerste moet je het vliegtuig in de lucht zien te houden (en daar heb je vaak een dikke handleiding voor nodig) en ten tweede is het luchtruim dat je ter beschikking staat vaak zo groot dat het een behoorlijk tijdje duurt voor je de kwaliteit van een game goed kunt inschatten. Fly! van Terminal Reality is wat dat betreft een prototype flightsim: enorm uitgebreid en super realistisch.

SLEW MODE

Fly! stelt je in staat om real-time (je leest het goed!) van en naar zo'n beetje elk bestaand vliegveld te vliegen. In totaal zijn er 9000 vliegvelden in het spel aanwezig. Dus als je nog wat vrije tijd hebt en het was altijd je wens om van Sydney naar New York te vliegen, dan is dit je kans. Overigens zitten er ook Nederlandse vliegvelden in de sim. Met de 9000 vliegvelden verslaat Fly! alle andere flightsims (zelfs die van Microsoft). En er zijn nog meer terreinen waarop Fly! de concurrentie achter zich laat; kwa speelgemak bijvoorbeeld. Fly! ziet er vreselijk moeilijk uit, maar is dat eigenlijk niet. Een beginner kan binnen een paar minuten redelijk vliegen. Daar zorgt bijvoorbeeld de handige 'Slew mode' voor. In deze mode gaat alles even heel langzaam en dat geeft je de kans het op drift geraakte vliegtuig op je gemak met de neus de goede kant op te zetten.
De echte diehards zijn natuurlijk niet vergeten; zij kunnen het zichzelf behoorlijk moeilijk maken. Dat kan bijvoorbeeld door de hoeveelheid brandstof zelf te bepalen, zelf een route uit te stippelen, de weersgesteldheid op onweer te zetten of door in het pikkedonker alleen met behulp van de apparatuur te landen.

GOED BEZIG

Terminal Reality heeft er echt alles aan gedaan om van Fly! de meest realistische flightsim van het moment te maken. Zo zijn de cockpits van de Cessna's en Pipers tot op de millimeter nagebouwd. Andere voorbeelden van verregaand realisme zijn de gedetailleerde kaarten die van elke denkbare route aanwezig zijn en de mogelijkheid de dagelijkse weerrapporten van de National Oceanic and Atmospheric Administration via internet in het spel te importeren. Ook het vliegen zelf verloopt realistisch. Je zult in het begin regelmatig de automatische piloot moeten inschakelen om je vliegtuig weer recht te trekken en je merkt ook echt wat voor effekt bepaalde weersomstandigheden op een vliegtuig hebben.
Alle aktie is goed in beeld te brengen; naast een aantal standaard cameraposities, bestaat er namelijk de mogelijkheid zelf het camerastandpunt te bepalen en vervolgens te saven.
De complete omgeving in Fly! is interaktief en dat had ik nog niet eerder gezien. Als je dus wilt bepalen waar je precies zit of hoe hoog je vliegt, kun je gewoon met de muis op een gedeelte van het landschap klikken. Binnen een seconde staat de naam van een bepaald objekt of de afstand op je scherm. Ook het heen en weer klikken tussen verschillende menu's is in Fly! verleden tijd. Alles popt in kleine kadertjes in het hoofdscherm op. Nee, die gasten van Terminal Reality zijn goed bezig geweest.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	9,0
originaliteit	8,0
speelbaarheid	9,5

- Zeeeer uitgebreid
- Zeeeer lang houdbaar
- Zeeeer realistisch
- Je kunt in Nederland vliegen

PC CD-ROM
Prijs ƒ 109,95 Bfr. ca. 2195
Systeemeisen: Pentium 233 MMX, 64 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Terminal Reality
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 0032-32870911

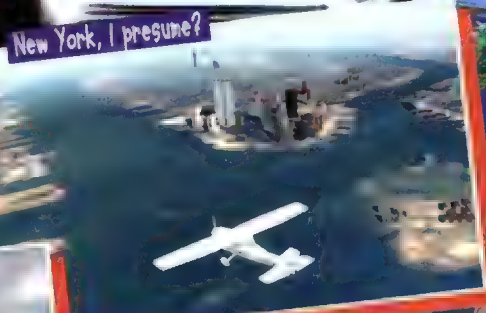


Fly! kan de concur-



Het blijft proppen in zo'n Pipertje.

Shit, co-piloot op Schiphol laten staan.



New York, I presume?

Vliegvelden genoeg in West-Europa.



Handige pop-up kadertjes.

POWER TIP
Begin in de Cessna 172R, die heb je het snelst onder controle.

POWER play

Deze keer voor je verzameld en bekeken: allerlei handige kabeltjes voor je PSX, geheugen voor de N64, Webcams, e-mail wordt v-mail, een muis om sneller mee te gamen en een gamepad om mee uit te roeien. Alsof je een emmer leeggooit.



LOGITECH QUICKCAM PRO

De nieuwe Webcam van Logitech ziet er een beetje gek uit maar is verdomd makkelijk te gebruiken. Hij werkt op USB PC's en Mac's en is super easy te installeren. Niet nadenken of urenlang lezen van een handleiding, gewoon inpluggen en de software draaien. Dat laatste is overigens super simpel, zelfs een kind of een computerfobisch omaatje kan de instellingen nog veranderen. De QuickCam Pro is voorzien van een stel rubberen klemmen waardoor je hem makkelijk op je monitor plaatst.
In tegenstelling tot de meeste Webcams kan de QuickCam video's tonen van 640 x 480. De kleuren zijn dus verbazingwekkend goed, alleen de graphics zijn met bewegende beelden vaak wel een beetje wazig en onscherp. Gelukkig kun je alles zelf instellen (scherpte, diepte etc). Deze Cam is dus goed voor het maken van foto's die je kan gebruiken op het web, of voor het maken van stills; voor videoboodschappen is ie aardig maar dan is het beeld dus wat wazig.

Naam: QuickCam Pro
Leverancier: Logitech Benelux
Merk: Logitech
Prijs: ƒ 379 ,-
Tel: 024-3724449
Web: www.logitech.com

RAM PACK 64



Guillemot heeft een RAM Pack 64 op de markt gebracht, een uitbreidingscartridge voor de Nintendo 64 die de totale hoeveelheid geheugen van de console uitbreidt van 4 Mb naar 8 Mb. De pack maakt gebruik van RDRAM-geheugen; hierdoor kan de cartridge de graphics verbeteren van games die voorzien zijn van een hoge-resolutie mode.
De RAM Pack 64 gebruikt ook een buffer met een hoge overdrachtssnelheid, waardoor de data in real-time kunnen worden verstuurd en gelezen, hierdoor wordt de kwaliteit van de graphics enorm verbeterd.
Games die deze technologie ondersteunen, zoals NFL Quarterback Club 99, South Park, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive en Turok 2: Seeds of Evil, kunnen met de RAM Pack 64 van Guillemot in 16,7 miljoen kleuren draaien, terwijl de meeste van de huidige games niet meer dan 65.000 kleuren kunnen tonen. Niet alleen textures, maar ook geluidseffekten worden veel mooier en het resultaat is een game die er compleet vernieuwd uitziet.
De RAM Pack voegt ook nieuwe dimensies toe door drie frame buffers te bieden en een drievoudige Z-buffering in geoptimaliseerde games, in plaats van de drie frame buffers en dubbele Z-buffering die de huidige games bieden. Het is maar dat je het weet.



Naam: Ram Pack 64
Merk: Nintendo
Leverancier: Guillemot
Prijs: ƒ 54,95
Tel: 035-5288800
Web: www.guillemot.nl

X-TERMINATOR

Even diep ademhalen....sssssslurp.... komt ie; deze stoere, strakke gamepad is 100 % digitaal, heeft een 3D pad, 17 buttons, een 8 weg gezichtsveldregelaar, 59 programmeerbare funkties, zowel digitale besturing als analoge besturing, een start & select button, automatische calibratie, hot plugging, 2 player connector (via doorlussen), throttle control, een flipperbutton en is Windows 95/98 compatible. Hijg.
Nog beter is dat deze gamepad voor ieder type spel werkt: shooters, racegames, flightsims, maar ook sportgames en zelfs flipperspellen kunnen moeiteloos bediend worden met deze gamepad waar je bovendien vaak nog een hele reeks extra funkties bij krijgt. Super all-round dus.





Naam: Gravis X-Terminator
Leverancier: Pirox
Merk: Gravis
Prijs: ƒ 99,95
Tel: 010-2985354
Web: http://nl.pirox.com/main.asp



WINGMAN GAMING MOUSE

Sommige gamers hebben moeite om met de muis te gamen. Nou ja, moeite... soms wil het gewoonweg niet. Dat komt doordat een doorsnee muis zijn sensoren een paar keer per seconde gebruikt waardoor het weleens lastig wil zijn om snel te schieten of te reageren in een flightsim of een first person shooter.
Logitech zag een gat in de markt en komt met een muis speciaal ontworpen voor gamers. Hij ziet er precies hetzelfde uit als een gewone drie-knops muis, met het verschil dat hij donkergrijs is. Belangrijker is dat hij veel meer respons geeft. In USB mode polst de muis de bal-sensoren 100 x per seconde en aangesloten in een muispoort is dat 200 x per seconde. In de praktijk levert dat een smoothere controle op dan met een reguliere muis.
Zowel in flightsims als in shooters is de scroll optie beter, reageert de muis sneller op je bewegingen en kun je gewoon sneller richten met je guns.
Al met al een prima muisje dus, al is ie wel een beetje aan de kleine kant. Ook kan hij niet op tegen een goede joystick (wat respons betreft) maar voor mensen die niet zo'n groot ding op hun desk willen hebben of gewoon verslaafd zijn aan de muis/toetsenbord combinatie is dit een uitkomst!

Naam: Wingman Gaming Mouse
Leverancier: Logitech Benelux
Merk: Logitech
Prijs: ƒ 89 ,-
Tel: 024-3724449
Web: www.logitech.com

AIR LABS GADGETS

Air Labs is een bedrijf dat naast controllers en geheugenuitbreidingen voor de PSX ook allerlei andere handige dingetjes op de markt dropt.
Zoals bijvoorbeeld de Air Labs Scart kabel PSX, een scartkabel voorzien van een volledige pinbezetting waardoor de beeld- en geluidskwaliteit van je games enorm toeneemt. Met deze kabel kun je je PlayStation direkt via de video scart-uitgang op je televisie aansluiten en ogen en klinken je games een stuk beter!
De Air Labs Link kabel PSX is een verbindingskabel voor PlayStation. Hiermee kunnen twee PlayStation-bedieningspanelen verbonden worden, waardoor interaktief gamen tussen twee spelers mogelijk is via een splitscreen.
De Game kabel is een handige verlengkabel voor je gamecontroller, waardoor je zelfs vanuit je hoogslaper of vanaf de plee nog je game kunt bedienen.

Naam: Air Labs Scart kabel PSX/ Air Labs Link kabel PSX/ Game kabel
Leverancier: Pirox
Merk: Air Labs
Prijs: ƒ 19,95 / ƒ 16,95 / ƒ 16,95
Tel: 010-2985354
Web: http://nl.pirox.com/main.asp



PHILIPS PCA646VC



De PCA646VC is de opvolger van de PCA645 en deze USB PC camera is ten opzichte van zijn voorganger weer flink verbeterd. Vermeldingwaardig is sowieso de bekroonde Video Mail software waarmee je bestanden tot 80 keer kunt comprimeren. Hierdoor kunnen gemakkelijk videomails verstuurd worden naar iedereen die een mailadres heeft. Speciale software is niet nodig voor de ontvanger, een simpele klik op het binnengekomen pictogram en de boodschap begint te spelen.
Met Videolink is het mogelijk om videovergaderingen te organiseren of kun je online met elkaar ouwehoeren en elkaar ook tegelijk zien. Het bijgeleverde softwarepakket Photo Express is een zeer gebruiksvriendelijk editingprogramma voor het bewerken van foto's en afbeeldingen dat ook voor v-mail gebruikt kan worden.
Grootste vooruitgang is de lens met variabele brandpuntinstelling. Deze kan handmatig worden ingesteld vanaf een afstand van ongeveer 0 (macro) tot oneindig. Heel dicht inzoomen op een voorwerp, bijvoorbeeld je neusharen (om maar eens iets te noemen), en toch een heel scherp beeld houden, is hierdoor mogelijk.
De automatische beeldinstelling, waaronder contrast, witbalans en compensatie voor achtergrondlicht wordt geregeld, zorgt meestal voor een kleurrijk beeld.

Naam: PCA646VC
Leverancier: Philips
Merk: Philips
Prijs: ƒ 269, -
Tel: 040-2780278
Web: www.news.philips.com

Fleet Command


Mijn torpedoboot wordt getroffen...


...en dit is het resultaat.

Jane's Combat Simulations verrast ons met een warsim die nu eens niet in first-person gespeeld wordt. De speler voert in Fleet Command namelijk het bevel over een complete vloot.

GEEN SCHOT

In Fleet Command zul je zelf geen enkel schot lossen: de strijd speelt zich af op een kaart. Daarop staan de posities van je eigen, vijandelijke, nog niet geïdentificeerde en neutrale eenheden.
In elke missies dien je een opdracht te vervullen, bijvoorbeeld een vijandelijke vloot naar de zeebodem helpen. Je hebt een aantal eenheden (vaar/voer/vliegtuigen) en daar moet je het mee doen.
Het vechten doe je met je muis. Als je bijvoorbeeld een vijandelijke straaljager wilt aanvallen, klik je met je linker muisknop op een Tomcat en dirigeer je deze naar de vijand. Je bepaalt met de rechter muisknop welke raketten de piloot moet gebruiken en dan zit je werk erop. Op het 'echte' vechten heb je geen invloed. Je kunt de strijd wel via een window volgen.

GESCHREEUW

De gameplay lijkt op het eerste gezicht saai maar de felheid van de strijd, het geluid en de vele tactische mogelijkheden maken van FC toch een boeiend geheel.
Je moet vliegtuigen laten opstijgen van een vliegdekschip, torpedo's lanceren, duikboten wegsturen, SAM's afvuren enz.
FC gaat erg lang mee. Ik schat dat het afwerken van de 34 missies zeker een week in beslag neemt en het spel bevat ook een editor.


... SAM...

... zoeft naar het doel

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	8^5
originaliteit	9^0
speelbaarheid	8^5

- ▲ Spannend van begin tot eind
- ▲ Veel missies
- ▲ Lang speelbaar
- ▼ Campagne is nep

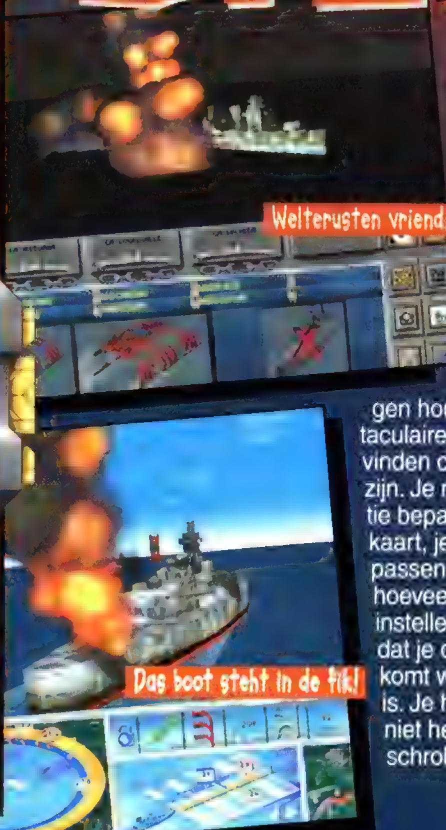
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 MMX, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Jane's Combat Simulations
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^5

Fleet Command lijkt saai, maar is dat allerminst. Ik wist niet dat opperbevelhebber van de marine zo leuk kon zijn. Was ik nu toch maar het leger in gegaan.
J.J.

Fighting Steel

Oorlog is verschrikkelijk maar achter de PC of console kunnen wargames uiterst spannend zijn. In Fighting Steel speelt de oorlog zich af op zee.


Welterusten vriend!

Das boot steht in de fik!

LASTIG

In het begin werd ik helemaal gestoord van Fighting Steel. Je 3D gerenderde bootje kan immers niet op eigen houtje die spectaculaire Navy Battles vinden die je beloofd zijn. Je moet je positie bepalen op de kaart, je route aanpassen, de juiste hoeveelheid knopen instellen en hopen dat je daar terechtkomt waar de aktie is. Je hoeft nog net niet het dek te schrobben.
Als je dan eenmaal binnen schotafstand van de vijand gekomen bent, begint alles ineens veel leuker te worden. Nu word je beschoten en dat kan natuurlijk niet zomaar. Snel duik je de menu's in en zet je je wapentuig op scherp. Je kiest voor de juiste ammo, stelt nog een paar dozijn coördinaten in en je bent klaar om de tegenstander te trakteren op een flinke dosis vuurwerk.

UITGEBREID

In FS kan je zo'n negentig schepen kiezen uit de Britse, Duitse, Amerikaanse en Japanse vloot. Er is een enorme keus aan scenario's en campaigns en je kan ook nog met de campaign-editor aan de slag.
De gameplay is natuurlijk vrij lastig en het duurt een hele tijd tot je alle menu's en opties door hebt en lekker kan gaan varen. Wat dat betreft is zo'n zeeslagsim net zo specialistisch als een vliegsim.


FEUER!

Volle kracht bakboord!

RAPPORT

graphics	7^5
geluid	7^5
originaliteit	6^5
speelbaarheid	6^5

- ▲ Uitgebreid
- ▲ Campaign-editor
- ▼ Ingewikkelde menu's
- ▼ Lastig om in te komen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
GRATIS Silent Hunter
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: Mindscape
Tel: 020-4953010

7^0

Fighting Steel is een mooie zeeslagsim en heel leuk als je van het genre houdt. Ben je meer in voor snelle aktie en heb je geen zin om eerst een manual goed door te pluizen voor je van wal steekt, dan kan je deze titel echter beter laten liggen.

Star Trek: Birth of the Federation

We hebben in de Star Trek cyclus al heel wat genres langs zien komen: encyclopedieën, shooters, adventures, noem het maar op. Eigenlijk misten we alleen nog een turn based strategy game. En die is er nu ook.

WHERE NO GAME HAS GONE BEFORE...

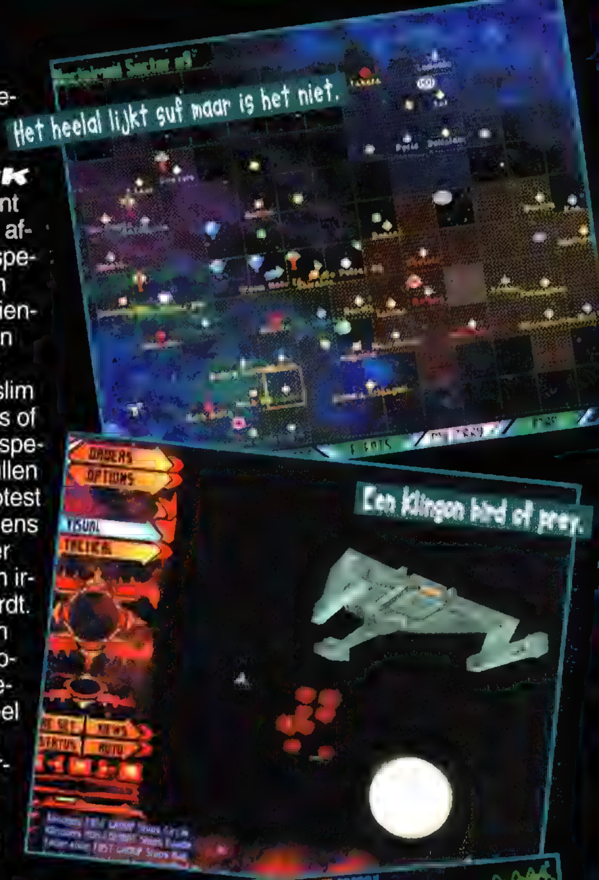
In Birth of the Federation neem je het bestuur op je van een van de vijf grote machten in het heelal. De Klingons, de Romulans, de Ferengi, de Cardassians of de Federation.
Iedereen die regelmatig de serie Star Trek: The Next Generation checkt, zal wel bekend zijn met deze volkeren en hun specifieke eigenschappen. En ze zijn in dit spel allemaal haarfijn gekopieerd en de AI klopt precies met hoe het er in de serie aan toe gaat.
De Ferengi zijn geïnteresseerd in handelen en geld verdienen, de Romulans zijn samen met de Cardassians en de Klingons de ruziezoekers en de Federation is er natuurlijk op uit om iedereen deel uit te laten maken van The United Federation of Planets zonder dat daar al te veel geweld bij komt kijken. Er zijn meerdere mogelijkheden om het spel uit te spelen maar waar het natuurlijk om draait is total domination. Je begint met enkele planeten en door middel van researchen, schepen bouwen en op onderzoek uitgaan, zul je andere planeten en volkeren ontdekken. Met deze nieuwe rassen kun je diplomatieke betrekkingen aangaan en als je op vriendschappelijke voet met elkaar komt te staan, kun je ook je handelsbetrekkingen verbeteren en een aardig zakcentje verdienen.

DENKWERK

Als je het spel begint moet je jezelf eerst afvragen hoe je wilt spelen. Ben je van plan om gelijk een aanzienlijke vloot te bouwen en er flink op los te hakken dan is het slim om met de Klingons of de Cardassians te spelen. Je inwoners zullen dan geen enkel protest laten horen als je eens een planeetje onder de voet loopt of een irritant volkje uitmoordt. Ben je daarentegen van plan om een politiek correcte strategie te voeren en veel vrienden te maken en deze te beschermen tegen de agressieve Klingons, Romulans of Cardassians, dan is het natuurlijk de bedoeling om met de Federation te spelen.

HOE ZAL IK HET ZEGGEN

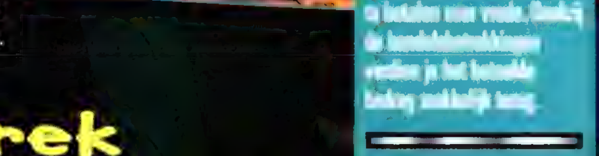
Birth of the Federation is een spel waar je je in moet verdiepen voordat helemaal duidelijk wordt wat er allemaal mogelijk is. Pas nadat ik het spel een avond gespeeld had, waarbij gezegd moet worden dat ik er in het begin echt geen hol van begreep, begon ik in te zien wat een verschrikkelijk vet spel dit is. De verhoudingen tussen de verschillende rassen en de vele verrassingen waarvoor je zult komen te staan, zijn zo goed uitgewerkt dat je het gevoel hebt dat het... ja, hoe zal ik het zeggen... dat het gewoon écht is.


Het heelal lijkt suf maar is het niet.

Een Klingon bird of prey.


Manage je shit goed!


Houd de Cardassians te vriend.


POWER TIP

RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	9°
speelbaarheid	9°

- Spanning en sensatie
- Een Star Trek game zoals het hoort
- Een strategy game zoals het hoort
- Alle schepen en rassen uit de serie

PC CD-ROM
Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, quad speed CD-speler.
Fabrikant: Microprose
Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

9°

Waar de Star Wars film en games ondanks al het tromgeroffel en trompetgeschal behoorlijk teleurstelden, laat Star Trek: Birth of the Federation diepe indruk achter. Ook niet Star Trek fans moeten deze game checken.
DORIS

De makers van Incoming zijn terug met een schiet-maar-raak-voor-een-knaak 3D arcade action game waarin kosten nog moeite zijn gespaard om alle grafische hoogstandjes op je monitor te toveren.

VIRTUEEL FEEST

De boys van Rage Software komen niet zo heel vaak met een nieuwe game, maar als ze er met eentje komen, dan is het ook meteen goed raak. Zo was Incoming een spel dat destijds alles uit je 3D kaart zoog met spectaculaire schaduw-, vuur- en lichteffekten.
Ook Expendable is een virtueel feest, speciaal geoptimaliseerd voor de nieuwe TNT2 van Riva. Tegelijkertijd verwaarloost Rage ook de gamers met een minder krachtige behuizing niet: Expendable is te spelen in zowel 16 bit als 32 bit kleuren met een resolutie van 320 x 240 tot 1600 x 1200.
De ronduit spectaculaire explosies en de lichteffekten zijn superbe, net zoals het kleurgebruik. Bij ontploffingen licht alles op, lasers en vuurstralen komen in alle soorten en maten en de weerseffekten (regen, mist, sneeuw) zijn als zoete slagroom op de toch al zeer smakelijke grafische taart.

PINKELTJE

Het spel doet een beetje denken aan een mix tussen FutureCop: LAPD en het komende Slave Zero. Het verhaal is flinterdun maar bij dit soort games is dat geen enkel probleem.
Als Space Marine in het jaar 2463 bevind je je op een verre planeet en het enige dat je moet doen is stoute aliens aan gort knallen. Daarnaast kun je ook installaties, gebouwen, kanonnen en radars overhoop schieten. En natuurlijk zijn er eindbazen die soms groot en soms absurd groot zijn, zoals reusachtige tanks, robots en rijdende kanonnen. Als je deze vijanden op je af ziet komen, krijg je subiet een Pinkeltje-syndroom.
De invalshoek op de speelwereld is schuin van boven vanuit de derde persoon en daardoor heb je goed zicht op de omgeving en de te aan gort te knallen objekten.

WAPENS

Via powerups krijg je sleutels, ammo, wapens en life. Alle wapens hebben hun eigen (zeer overdreven, maar erg aardige) heavy inslagen en kleuren, zodat het wisselen tussen wapens steeds leuk blijft. Je kunt bijvoorbeeld kiezen uit pulse- en vulcan cannons, shotguns, rockets, missiles, flame throwers, mines en napalm grenades.
Een deel van het om te leggen tuig is immuun voor bepaalde wapens en dan moet je dus uitvinden welke vuurkracht je moet gebruiken. De reguliere bad guys komen bij bossen tegelijk en vooral in de expert mode (naast rookie en normal) is het een groot schietfestijn.







RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	8⁸
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	8⁸

+ Graphics om van te kwijlen
+ Alles kan kapot
+ 3D Sound
- Geen on-line mogelijkheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 200, 32 Mb RAM, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95, 3D-kaart.
Fabrikant: Rage Software
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁶

POWER TIP

MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE

Superman

Het is geen vliegtuig en ook geen vogel but just een journalist met een fetish voor verkleedpartijen. Sinds 1939 stroopt Superman de straten van Metropolis af op zoek naar wrede boeven, lekkere chicks en Lex Luthor.

L-SYNDROOM

Is het je wel eens opgevallen dat Superman een speciale voorkeur heeft voor de 12e letter uit ons alfabet? Lois Lane, Lori Lemaris, Lyla Lerrol: allemaal chicks waar Superman zijn super bedspelletjes eens op heeft uitgeprobeerd. Je zou bijna gaan denken dat Clark Kent een erotische voorkeur heeft voor deze medeklinker, ware het niet dat ook zijn grootste vijand is uitgerust met de initialen L.L.

Lex Luthor is zijn naam en ook in dit spel van Titus is hij de kwade genius achter de ellende die Clark Kent alias Superman voor zijn kiezen krijgt. Zijn geheime liefde Lois Lane en vrienden Jimmy Olsen en professor Emil Hamilton zijn namelijk door Lex ontvoerd.

TIME'S UP

Superman krijgt in de zestien levels, reeksen missies en bonuslevels de gelegenheid om Lois, Jimmy en Emil uit handen van Lex en zijn handlangers te bevrijden.

Deze strijd voert hem door de mistige straten van Metropolis, het ruimteschip van Braniac (één van Lex z'n handlangers), Lexcorp HQ, parkeergarages, laboratoria en de metro van Metropolis.

De missies volgen elkaar in vliegende vaart op. Begrijpelijk natuurlijk, als je bedenkt dat de Man van Staal natuurlijk niet dood kan gaan. Je bent als speler dus constant aan het vechten tegen de tijd die gesteld wordt om de missies succesvol af te ronden.

Mijn persoonlijke voorkeur ligt absoluut niet bij deze neurotische vorm van gameplay, vooral niet als, zoals in deze game, de besturing nogal te wensen over laat.

NIEUWE TV

Het bedrijf Titus heeft bij de ontwikkeling van Superman een klassieke fout gemaakt die in de geschiedenis van de videogames eigenlijk al te vaak is voorgekomen. Men heeft zoveel aandacht besteed aan de graphics dat het ten koste is gegaan van de controles van de main character. Resultaat: een goed ogende game die al snel op je zenuwen gaat werken door de kloterige besturing. Je zou toch denken dat als je als bedrijf de rechten koopt van een personage als Superman, je ervoor zorgt dat het spel 'Superman-waardig' is. Helaas, na een paar uur vloeken, bloeddoorlopen ogen en een baksteen door mijn geliefde Sony Trinitron werd het me teveel en konden Clark & Lois de ziekte krijgen. Jammer, want El Superhombre was toch altijd een van mijn heroes.

Thanks but no thanks Titus. Ik wil op jullie kosten een nieuwe TV.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	5^{5}
originaliteit	5^{0}
speelbaarheid	3^{0}

- ▲ [illegible]
- ▼ Waardeloze besturing
- ▼ [illegible]
- ▼ Niet Superman-waardig

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149.95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Titus
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

5^{4}

Ondanks het feit dat Superman een begrip is in de wereld van films, comics en TV, heeft hij vooralsnog weinig te zoeken in de spelletjeswereld. Ben je een fan van deze vliegende journalist, heb dan nog even geduld totdat er een spel op de markt komt dat de titel Superman met waardigheid kan dragen.
THOMAS

POWER TIP

[illegible] deerd aan vooruit.

Ooooh, wat is ie toch sterk.

Supie heeft nooit last van bevroren sleutelgaten.

Dat gaat niet zo super, man.

What the fuck..

Onze onverschrokken held bedenkt zich geen moment.

Superdom kijken kan ie ook.

De X-files game is uit voor de PlayStation. Reden genoeg voor mij om wat tijd vrij te maken, me op te sluiten in een donkere kamer... and catch me some aliens!

RAPPORT

graphics 7°

geluid 2°

originaliteit 7°

speelbaarheid 5°

[illegible]

Geen aktie

Geen Scully & Mulder

Geen reet aan

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Fox Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

5³

Blaaarghhhh!
BORIS

VERZUIPEN

Toen de X-files game vorig jaar met veel tamtam eindelijk uitkwam voor de PC was het slechts een kwestie van weken voordat het spel er op alle fronten van langs kreeg in de pers.
Het kostte mij precies vijf minuten om uit te vinden waarom dat ook alweer was. De PlayStation-versie van de X-files blijkt namelijk een exacte kopie van zijn PC broertje. De filmpjes zijn hetzelfde, de muziek, of beter gezegd het gebrek daaraan, is hetzelfde en ook de slappe verhaallijn is identiek.
Wat is er ooit gebeurd met de goede gewoonte om een spel dat een jaar na release op een ander platform wordt uitgebracht, te voorzien van enkele nieuwe features? Dan hebben die arme stakkers die het spel zo laat in handen krijgen toch het gevoel dat ze niet al die tijd voor niets hebben gewacht, toch?
Maar ja, zo gaan die dingen tegenwoordig als er geld moet worden verdiend. Dat was ons al eerder duidelijk geworden. Maar ik moet er toch even bij zeggen dat het me pijn deed om een spel zo in zijn eigen ellende te zien verzuipen. En zeker een spel dat in principe best koel had kunnen zijn als er gewoon wat meer tijd aan was besteed.

SCULDER EN MULLY

De eerste teleurstelling van X-files is het moment dat je ontdekt dat je niet met Mulder en Scully speelt maar met een of andere gast die de opdracht heeft gekregen om het duo op te sporen nadat ze onder raadselachtige omstandigheden spoorloos zijn verdwenen.
Je missie begint op het FBI kantoor waar je het nieuws van de verdwijning te horen krijgt en vervolgens een beetje mag stoeien met de verschillende mogelijkheden van het spel. Zo leer je hoe je om je heen moet kijken en hoe je objekten moet oppakken en natuurlijk hoe je moet praten met anderen.
Dat praten gaat op twee manieren. Als het een wat minder belangrijk gesprek betreft, kun je aangeven op wat voor toon je dat gesprek wilt voeren, bijvoorbeeld serieus of paranoia. Als het gesprek wel van enig belang is, kun je gerichte vragen uitzoeken in het vragen-menuutje.
Meestal komt het erop neer dat je gewoon alle vragen kunt stellen en dan nog niet echt veel wijzer bent.

EN DE WINNAAR IS...

Het spel is zo opgebouwd dat je bepaalde puzzels moet oplossen voordat je verder kunt gaan. Het resultaat hiervan is dat je urenlang kunt rondzwerven zonder veel verder te komen terwijl je als een neuroot op zoek bent naar dat ene dingetje dat je niet kunt vinden.
Irritant, stom en onnodig vind ik dat.
De meeste moderne adventures geven je de mogelijkheid om ook zonder alles op te lossen verder te komen en bijvoorbeeld later terug te gaan of het spel gewoon uit spelen zonder dat je alles hebt gevonden.
Maar maak je geen zorgen; X-files is niet alleen in dat opzicht hopeloos verouderd. Het spel dat voornamelijk bestaat uit foto's kijken waarop je naar links en naar rechts kunt klikken heeft namelijk praktisch geen muziek. Het is ongelofelijk maar dankzij deze geweldige prestatie, is Fox Interactive erin geslaagd om het spel de gedoodverfde kandidaat te maken voor de titel: meest sfeerloze game van 1999.

Mevrouw vertrouwt het niet.

PDA

Wat een aktie!

Hé baklap, een beetje dimmen.

Beetje arro koppie.

PDA

Hè gatsie, een dooie.

PDA

THE X FILES

POWER TIP

Bekijk een foto van je dochter voor een paar sentimentele deuntjes. Dan weet je zeker dat je boxen het wel doen.

Redguard

Het is al weer een tijdje geleden dat de giga RPG Elder Scrolls uitkwam. Nu is er een aktie-adventure in dezelfde setting en met net zo'n enorme speelwereld.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	8⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	9⁰

▲ De stad leeft

▼ Graphics soms een beetje choppy

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows '95 of DOS 6.2.
Fabrikant: Bethesda Softworks/Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8⁴

Elder Scrolls fans zullen met veel genoegen deze fraaie game spelen. Maar ook aktie-adventure fans die meer diepgang, tonnen gameplay en een heel eigen speelwereld zoeken, zullen rode oortjes van genot krijgen van Redguard.
JAN

HAMERTJE TIK

Het verhaal in Redguard is als volgt. De stad Hammerfell is in handen gevallen van het keizerrijk en vanaf dat moment gebeuren er vreemde dingen. Mensen verdwijnen op mysterieuze wijze en op een dag ontvangt de held alias de speler een brief van een vriend dat ook zijn zuster nergens meer te vinden is.
Je besluit terug te gaan naar Hammerfell om de zaak uit te zoeken. Dit met gemengde gevoelens want je wilt je zus eigenlijk niet onder ogen komen. Een stuk of tien jaar geleden heb je namelijk haar man gedood, dus echt hartelijk zijn de familiebanden niet.

ZUSTERLIEF

Toch ga je op pad en de zoektocht naar de 'missing people' is de rode draad in Redguard. Daarnaast zijn er allerlei sidequests die je kunt aannemen en vervolgens moet oplossen. Leukste onderdeel van het spel is waarschijnlijk voor velen het zwaardvechten, hetgeen een lastig maar op de lange duur bevredigende vechtwijze is. Van mensen tot goblins, piraten en andere tuig kun je fijn aan je degen rijgen. Naast je zwaard moet ook je tong scherp zijn want info is van levensbelang voor het volbrengen van je missie.

REDGUARD LEEFT!

Nog nooit eerder was een wereld zo levendig en vol als in Redguard. De meeste tijd spendeer je op of onder het Eiland van Stros M'kai waar je echt het gevoel krijgt in een avonturenfilm rond te wandelen. Vogels vliegen in de lucht, vissen zwemmen in het water, standbeelden sieren de stad, maar met name de vele huizen en steegjes en vooral de tientallen personages waarmee je kunt ouwehoeren geven je het gevoel dat alles echt leeft.
De graphics mogen inmiddels wat gedateerd zijn, de sfeer is er niet minder om. Het is dan ook vooral de kwaliteit van de ontworpen speelwereld die imponeert. Ik noemde al het zwaardvechten, maar ook het reizen over land en zee, het doorzoeken van grotten en spelonken, de vijanden in alle soorten en maten en nogmaals de enorme interaktieve wereld, maken dat je met Redguard een enorme tijd onder de pannen bent.

Leeg! Heb ik daar zeg legers, drie reuzen, een heks, en een kudde wolven voor verslagen?

Niemand! Heb ik daar drie zeeslangen, twee bliksemstorens, het doolhof van de liftwerk en drie piratenschepen voor getrotseerd?

ISZARA
LEAGUE
STROS M'KAI
DRAGGIN TALE
CIVIL WAR
BYE

Twee emmertjes water halen.

Shit! Mijn vliegboot gemist!



Ik heb 't idee dat iemand me volgt.

En garde!

POWER TIP

Voor een complete walkthrough, achtergrondinfo, tips en nieuwtjes over Redguard surf je naar http://www.[illegible].net/%7E[illegible]/index.shtml

...de legende komt terug!







Het wachten wordt beloond

PRINCE OF PERSIA 3D BRENGT DE LEGENDE NAAR EEN NIEUW HOOGTEPUNT MET DE SNELLE, TEMPOVOLLE ACTIE VAN EEN VECHTGAME EN DE DIEPTE EN UITDAGING VAN EEN KLASSIEK ARABISCH AVONTUUR.

Prince of Persia 3D

Het overtreft je stoutste dromen

VERBLUFFENDE ANIMATIES. GEAVANCEERDE 3D TECHNOLOGIE. ORIGINEEL GAME DESIGN. DIT EXOTISCHE AVONTUUR IN HET PERZIË VAN DE 12E EEUW HEEFT HET ALLEMAAL IN ZICH. SLECHTS ÉÉN VRAAG BLIJFT OVER: HEB JIJ HET IN JE?





www.pop3d.com

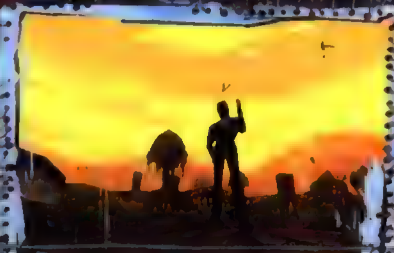
Heb jij het in je?

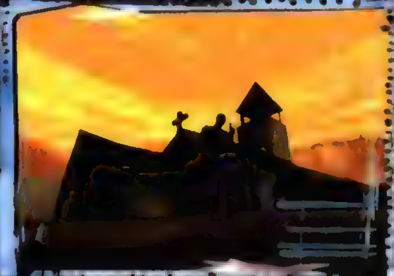
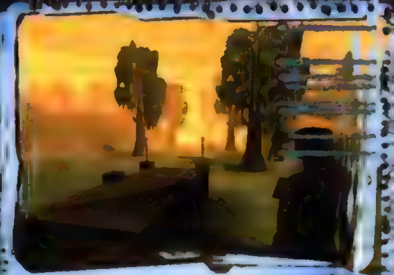
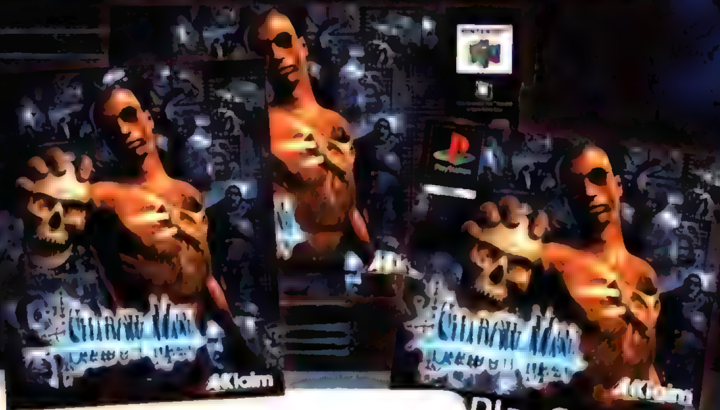
www.mindscape.nl

SHADOW MAN™

Your Personal Guide to a

NEAR-DEATH EXPERIENCE



Acclaim

INFOGRAMES







Patches, add-ons en zelfgemaakte levels

Je weet vast wel dat we in de Powerweb Update niet alleen aandacht besteden aan games maar ook aan gamers zelf. In het vorige nummer stonden clans, squads en teams centraal en we gaan het nu hebben over gamers die zelf patches, add-ons en nieuwe levels maken voor hun favoriete spel. Deze maand deel 1.

DEMO TIME

Fans van de Real Time Strategy game Seven Kingdoms zullen blij zijn om te zien dat er na lang wachten eindelijk een vervolg is uitgekomen. De demo van **Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars** werd voorafgegaan door een bèta-test waarin je de acht tutorial missies kon spelen en vervolgens on-line de strijd kon aanbinden met andere bèta-testers op de servers van Enlight Software. Dat was behoorlijk wat waar voor je 60 Mb en wees gerust de Demo is net zo koel. Downloaden kan van het Powerweb.
De **Panzer Elite** demo neemt je mee naar de tweede wereld oorlog en laat je vechten voor de Duitsers of de Amerikanen in schitterend 3D gemoddelde tanks. De graphics van Psygnosis nieuwste Tank Sim zijn verruit de mooiste die ik ooit heb gezien bij een game in dit genre. Reden genoeg in ieder geval om de 24 Mb even binnen te halen. Ook Panzer Elite kun je downloaden kan van het Powerweb.



ANDERE GAMEPLAY

Deze update, die bekend staat onder de naam Real Combat, kan gratis worden gedownload van *http://battlezonewow.webjump.com*. Er is alleen een kleine maar. Omdat Real Combat gebruik maakt van units uit Red Alert en de Red Alert mission disks: The Aftermath en Counterstrike is het noodzakelijk dat je alle drie de games ook daadwerkelijk hebt geïnstalleerd.
In het begin is het even wennen omdat de gameplay van Red Alert wel behoorlijk wordt veranderd maar als je het door hebt, belooft Real Combat heel wat uurtjes speelplezier. De add-on wilde bij mij soms nog wel eens crashen maar dat is ook logisch want op dit ogenblik is versie v0.61 alpha in omloop. Het valt dus te verwachten dat er nog wel wat veranderingen zullen worden geprogrammeerd voordat het ding helemaal klaar is.

SNIPER

Een trouwe forum-gast die schuil gaat onder de naam Mayday, stuurde mij een meeltje met daarin het advies om eens een kijkje te gaan nemen op een site van een andere trouwe forumbezoeker die bekend staat als Sniper. Sniper is namelijk een oorlog-freak en het spreekt daarom vanzelf dat hij wel uit de voeten kan met Command & Conquer en Red Alert. Hij is daar zelfs zo erg in thuis dat ie zelf een update heeft gemaakt voor dat laatste spel. Deze update zorgt ervoor dat de units in Red Alert voortaan gebruik maken van realistische wapens en dat niet alleen, deze wapens hebben ook een realistische uitwerking als ze worden afgeschoten. Zo wordt een tank, net als in het echt, moeiteloos vernietigd door een antitank granaat.
Ook de afstand van waar een tank en andere units je kunnen raken is enorm toegenomen en dus veel meer waarheidsgetrouw want in het echt is het immers ook niet zo dat een battle wordt uitgevochten als iedereen zowat tegen elkaar aan staat geparkeerd.



Kurushi Final

Als je de regels eenmaal onder de knie hebt, is Kurushi Final net zo verslavend als z'n voorganger. Kurushi Final bestaat uit twee games: '100 Attack' en 'Final'. In 100 Attack moet je in zo min mogelijk beurten alle blokken wegvagen, behalve de zwarte.
In Final dien je zo veel mogelijk blokken op te blazen, maar ze hoeven niet allemaal weg te zijn. Je speelt hier namelijk om punten. Je krijgt bonuspunten voor combo's (als je een serie van groene blokken opblaast) en voor het aantal rijen blokken die nog in het platform zitten waar je op staat.
Erg leuk is dat je ook zelf levels kan verzinnen, maar je hebt op de PlayStation natuurlijk maar een beperkte opslagcapaciteit hiervoor.
Kurushi Final is, net als zijn voorganger, een heerlijke game maar alleen voor de puzzelliefhebber. BJØRN

Kurushi Final • PlayStation • Prijs: ƒ 114.95 Bfr.ca. 2075 • Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 7,8 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Tiny Tank

Het thema speelgoed dat oorlog voert is zo langzamerhand wel een beetje uitgemolken. We hebben Small Soldiers gehad en natuurlijk Army Men en eerlijk gezegd heb ik het wel een beetje gehad met die shit.
Nou ja, bijna gehad dan want eerst komt MGM Interactive nog even om de hoek kijken met Tiny Tank.
Het werkt zo: jij neemt de controle op je van een lief klein tankje dat moet vechten tegen boze speelgoed robots. In een redelijk mooie 3D wereld race je rond terwijl je knalt op alles wat los en vast zit. De onderdelen van de kapot geknalde robots kun je oppikken en daarmee vergroot je weer je vuurkracht.
Heel aardig allemaal maar als ik er zo op terugkijk dan is dit spel nou ook weer niet zo tof dat er meer dan een kwart pagina aan besteed hoeft te worden. Vandaar. BORIS



Tiny Tank • PlayStation • Prijs: ƒ 114.95 Bfr.ca. 2075 • Fabrikant: MGM • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Rubik's games

Rubik's Games • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 59.95 Bfr.ca. 1100 • Fabrikant: Androsoft • Distributeur: Hasbro • Tel: 030-2809600

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

Een van de grootste uitvindingen in de geschiedenis van de mensheid (na het wiel, het tosti-ijzer en de nietmachine) is de kubus van Rubik. Iedereen heeft er wel eentje thuis liggen. Hoogstwaarschijnlijk onder het bed of ergens vergeten in een stoffige doos vol andere troep en je kan er donder op zeggen dat de vakjes volledig en hopeloos in de war zijn en dat de kubus een beetje rammelt, omdat ie te vaak met de schroevendraaier open is geforceerd om op illegale wijze alle vlakken weer op kleur te krijgen.
Die laatste truuk werkt helaas niet in Rubik's Games voor de PC, hoewel je daar gewoon weer aan een nieuwe, schone kubus kan beginnen, mocht je de kluts kwijtraken.
Naast het klassieke kubusspel zit er nog een viertal andere leuke puzzelgames in dit pakket.
De 3D-graphics zien er prima uit en wie hoog scoort, kan een ereplaatsje op de Rubik's website in de wacht slepen. Best leuk, maar wat mij betreft komt deze game een jaartje of tien te laat. Jeugdsentiment, dat wel! ANDREAS



Legend of Kartia

Legend Of Kartia • PlayStation • Prijs: ƒ [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: [illegible]



Op een of andere manier lackt het bij RPG-producenten altijd een beetje aan creatieve inslag. Zo lijken de storylines vaak nog meer op elkaar dan een ééneiige tweeling en een beetje originele titel verzinnen is er ook niet echt bij.
Zo ook bij deze nieuwe RPG van Atlus Software, die het 'Legend of …'-principe weer eens van stal heeft gehaald. Deze keer gaat het verhaal om de legende van Kartia en loods je een van de characters, Toxe of Lacryma, door een iets te simpele weg vol iets te makkelijke vechtpartijen met iets te makkelijk stervende tegenstanders.
Een leuke bijkomstigheid van de game is de Two-player mode, waarin je samen kan vechten en ook onderling items kan ruilen.
Verder is het een redelijk mooie game met een leuke verhaallijn en de gebruikelijke graphics en geluid. Ietsje te makkelijk, dus vrij snel uit te spelen, waarna het spel hoogstwaarschijnlijk voor eens en voor altijd in de kast verdwijnt. ANDREAS

PRIDE INTERACTIVE

Presenteert:

DIV GAMESTUDIO

De cursus voor het programmeren van de nieuwste games is nu bijna verkrijgbaar.

Als alles goed gaat kun je half juli aan de slag om de mooiste games te ontwikkelen en tegelijk kans maken op de fl 10.000,- voor de beste game die met DIV gemaakt is.



MAAK JE EIGEN QUAKE-KLOON!



EENVOUDIGE MENU'S



OOK KRIJG JE DE GENESIS-GAME ENGINE
(VOOR DE GEVORDERDE GAME-MAKERS)
KIJK VOOR MEER INFO OP: WWW.ADJIAOSOFT.COM
OM TE ZIEN WAT GENESIS ALLEMAAL KAN.

JE EIGEN VOETBALSPEL!

Met Div Gamestudio kun je de eerste stappen zetten om als gameprogrammeur aan de slag te gaan. Alle tools zijn aanwezig om op simpele wijze je fantasieën om te zetten in werkelijkheid. Ook kun je al je creaties vrij verspreiden onder je vrienden, door de bijgeleverde install/setup tools kan iedereen jouw games direct spelen. Alle denkbare games zijn met DIV te ontwikkelen van een eenvoudige Pacman variant tot een leuk voetbalspel waar je misschien wat Duke Nukem elementen in kan aanbrengen!!!

Hfl. 119,95
2395 Bfr.

KIJK VOOR HET LAATSTE NIEUWS+AANMELDING: WWW.DIVGAMESTUDIO.NU

NU UIT!!!

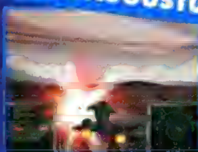
BIJ DE CURSUS ZIT EEN NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING VAN 350 PAGINA'S DIE HET VOOR IEDEREEN MOGELIJK MAAKT OM ZELF EEN SPEL UIT TE BRENGEN.

Peacemaker van de makers van Apache



VERWACHT: AUGUSTUS

Een zeer realistische gevechtshelicopter simulator. Peacemaker bevat in totaal 21 verschillende missies in verschillende omgevingen.

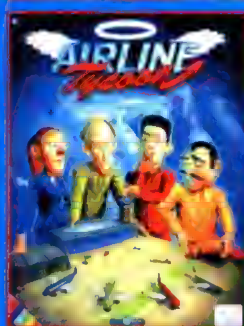


Hoe verder je in de game vordert, des te beter je helicopter is uitgerust!

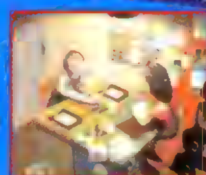
Prijs fl. 49,95
Prijs Bfr. 995

Airline Tycoon

VERWACHT: AUGUSTUS



De bekende TYCOON-serie zorgt altijd voor de meest fantastische simulators. Nu krijg je de kans om een eigen luchtvaartmaatschappij op te bouwen. Net zoals in andere TYCOON-Sims is het de bedoeling om zoveel mogelijk geld te verdienen en je concurrentie uit te schakelen.



VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG!

Prijs fl. 79,95
Prijs Bfr. 1595

NIEUW IN DE BLIKKENSERIE!



Het is jouw taak (als premiejager) de gezochte bandieten neer te schieten. Op deze manier strijk je je premie op! Hoe verder je komt in het spel, hoe moeilijker het wordt.

GA DE STRIJD AAN IN "THE WILD WEST"

Hfl. 14,95
Bfr. 295

The Next Worlds: Russian Roulette 2

VERWACHT: AUGUSTUS



Een schitterende action game van Russische origine. Je gaat op zoek naar 6 verschillende planeten. Het is jouw taak om zes portaaldelen op te sporen waarmee de toegang naar de verdwenen planeten wederom mogelijk wordt gemaakt.



Prijs fl. 49,95
Prijs Bfr. 995

Distributie: Mind MultiMedia

VOOR MEER INFO: Tel: 0317 - 426016 of WWW.MIND.NL
Prijswijzigingen en drukfouten voorbehouden

Eeuwig leven

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER





PC

FIFA SOCCER '99

Een tip van een hond? Nou ja van Brecht d'Hondt uit Ingelmunster, België.

Finding Ronaldo: Ronaldo vind je in het spel als G. Silva in het Inter Milan team.

Winter introduction: Tik herhaaldelijk 'win' terwijl het spel aan het laden is.

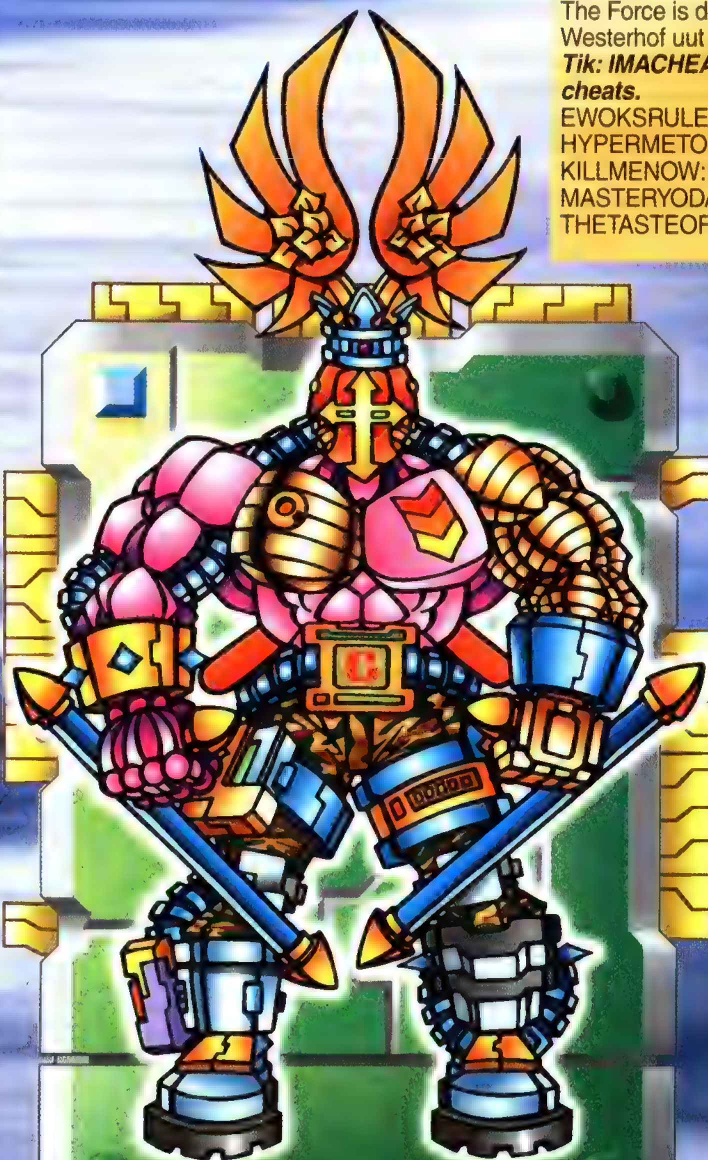
X-WING: ALLIANCE

The Force is deze keer met Hans "Justaboy" Westerhof uut Grunning.

Tik: IMACHEATER en een van de volgende cheats.

EWOKSRULE: Invulnerability
HYPERMETOxx: Start at level XX
KILLMENOW: Loose level
MASTERYODA: Unlimited ammo
THETASTEOFVICTORY: Win level

PC



De oplettende lezer heeft vast wel opgemerkt dat het scheldwoord 'baklap' de laatste tijd veel gebruikt wordt in de PU. Nu introduceren wij graag nieuwe woorden, maar baklap is omringd door mysteries. Ed wist de herkomst van baklap te herleiden naar zijn voetbaltijd waar deze scheldterm vaak buiten maar ook in het veld werd gebezigd. Er werden overigens geen gele kaarten voor gegeven. Maar waar het nu precies vandaan komt. Van bieflap? Een stuk suddervlees? Of misschien van bakfiets? Een traag, log ding? We zijn er nog niet achter. Dus als jullie ons nog met tips en oplossingen kunnen voorzien omtrent de geheimzinnige baklap, houden we ons aanbevolen.

De andere tips lees je op de volgende bladzijden.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

PC

HEROES OF MIGHT & MAGIC III

Lieven Doclo uit België stuurde deze cheat. Zo'n originele naam alleen is al een vermelding in de PU waard.
nwconlyamodel: Bouw alle gebouwen in je kasteel
nwcsirrobin: Missie verloren
nwctrojanrabbit: Missie gewonnen
nwcavertingoureyes: Held krijgt 35 archangels
nwcantioch: Held krijgt een tent, ballista en ammunitie
nwcigotbetter: Held gaat een level omhoog
nwccastleanthrax: Held krijgt het grootste geluk
nwccoconuts: Oneindig veel 'move points'
nwcmuchrejoicing: Held krijgt de hoogste moraal
nwcalreadygotone: Bekijk de volledige geheime items map
nwcgeneraldirection: Bekijk de volledige map
nwcshrubbery: Al je resources zijn verhoogd
nwctim: Held krijgt alle magic en 999 spell points
hwcfleshwound: Held krijgt Death Knights
nwcphisherprice: Heldere kleuren

PC

COMMANDOS BEYOND THE CALL OF DUTY

Paswoorden van de levels

2. The Asphalt Jungle - H239Z
3. Dropped out of the Sky -Q43IS
4. Thor's Hammer - HJG9J
5. Guess who's coming tonight- AK4AO
6. Eagle's Nest - H8TSN
7. The Great Escape - TLESF
8. Dangerous Friendships - HUSLV

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

It;s good to be King! Aldus Jochem Wiersma uit Uithoorn.
Tijdens het spelen: druk op Enter en tik de volgen codes in. Druk op Enter om ze te aktiveren.
+bigbrother: CPU controls units
+clock: Shows game clock
+lotsablood: More blood

PC

ALIEN VS PREDATOR

Godzilla vs King Kong? Hoe dan ook, deze technische tip komt van Mark Boerakker uit Drute.
Zet gewoon de "Director's Cut.prf" file in jouw AvP "User_Profiles" directory. Dan moet je AvP opstarten, kies dan "Director's Cut" uit het "Profiles" menu. Dan moet je de muis en/of de joystick configs en de keyboard configs opnieuw invoeren om te zorgen dat het werkt. **Dit zorgt ervoor dat je toegang hebt tot alle levels, ook tot de vijf bonuslevels voor ieder figuur (alien, predator, marinier).**

PC

PC

MIDTOWN MADNESS

Per mail kregen we deze uitgebreide cheat binnen.
- unlock alle auto's: Ga naar het Midtown Madness ikoon in je desktop en druk er op met je rechtermuis knop, klik dan op properties. Ga dan naar target. Je ziet dan de volgende tekst: C:/Program Files\Microsoft Games\Midtown Madness\midtown.exe voeg achter .exe de volgende tekst toe: -allcars.
Let op! Als je deze codes invoert, kunnen de race results en de scores uitvallen.Voer deze codes in, in het player name scherm.
Showme Cops: Laat al de politie-units zien op de plattegrond
Big Bus Party: Al het verkeer bestaat uit bussen
Tiny Car: Al het verkeer bestaat uit kleine auto's
amizdA eoJ: Al het verkeer rijdt achteruit.
Jet Planes: Al het verkeer bestaat uit vliegtuigen
Warp Eleven: De AI is tien keer sneller
Speciale auto's: de code moet je invoeren in het player name scherm, dan kies je de auto die achter de code staat en ga dan spelen in de Cruise mode, je krijgt dan niet je gekozen auto maar de speciale auto! De code werkt alleen in de single player Cruise mode.

Code	*Kies*	*Je krijgt*
Vasedans	Cadillac	Genaric car
Vavan	Ford F350	Van
Vadiesel	city-bus	Diesel
Vabus	de bus	Bus met een nieuwe beschildering
Vadelivery	Ford F350	Delivery Truck
Valimo	Mustang GT	Normale Limousine
Valimoblack	Mustang GT	Zwarte Limousine
Valimoangel	Mustang GT	Witte Limousine
Vataxi	Cadillac	Gele Taxi
Vataxicheck	Cadillac	Groen/witte Taxi

Om de volgende 'fun code's te aktiveren: druk CTRL-ALT-SHIFT-F7 in het MENU dan verschijnt er een box (zo niet, blijven proberen) en tik daarin de codes (je moet het hoofdmenu uit en er daarna weer in, niet het spel herstarten).

/nodamage:	Maakt schade ongedaan
/damage:	Je krijgt weer schade
/dizzy:	De lucht draait rond
/ufo:	Vervangt de vliegtuigen door ufo's
/swap:	Vervangt de trein door een rij Boeing 737's
/grav:	Graffiti in de stad
/postal:	Vuur uit de brievenbus
/talkfast:	Snel commentaar
/talkslow:	Langzaam commentaar
/big:	Grote mensen
/tiny :	Kleine mensen
/nosmoke:	Bij schade geen rook
/smoke:	Zet de rook weer aan

PC

TANK RACER

Open het bestand tanksave.dat in een hex-editor en verander.
offset 04 naar FF : Alle Cups beschikbaar
offset 0F naar FF : Alle bonussen beschikbaar





PC

ALPHA CENTAURI

Unexplored land info: Houd de linker mouse button ingedrukt wanneer je een unit gaat verplaatsen. Verplaats nu je unit en als je over de map-grid gaat krijg je meer info, ook als deze nog niet is explored.

Cheat Mode

Tijdens het spel: druk Ctrl+K om de map editor te aktiveren. Vul het volgende in.

Shift F1: Create unit
Shift F2: Discovery technology
Shift F3: Switch sides and reset view
Shift F4: Edit energy credits
Shift F5: Change year
Shift F6: Kill opponent
Shift F7: View replay
Shift F8: View FMV sequences
Shift F9: Edit Faction diplomacy
Y: Full map



PC

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

Trekkie Stijn Bolle uit West-Vlaanderen, vanuit het Quantum-mechanische triopodstelsel. Tja, moet je maar niet met de fluxtechnometer spelen...

Start het spel met de Command Line Parameter-Mudd (M is een hoofdletter). Afhankelijk van waar je het spel op de Hard Disk installeerde wordt het dan zoiets als C:\BOTF\Trek.exe -Mudd.

Nu kan je de volgende toetsen tijdens het spel gebruiken.

F9: Overall Research wordt 100%
F10: 10.000 Credits
F11: De hele map zichtbaar aan/uit

Start het spel met een van de volgende parameters om verschillende 'slides' te zien.

-bones: Bekijk de slides die verschijnen als je een alliantie vormt
-gorn: Bekijk de slides die verschijnen als je verliest
-kirk: Bekijk de slides die verschijnen wanneer je een planeet vernietigt
-picard: Bekijk de slides die verschijnen wanneer je de hele ruimte domineert

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME (DEMO)

Tips van de internationale Draken Foundation.

Druk op de "Talk" button (dat is waarschijnlijk "\") en type Cheat en druk op Enter. Vul nu onderstaande codes in.

SANCTUARY: God Mode
SMEGHEAD: Full Health
DEBUG ON: Debug Mode On
DEBUG OFF: Debug Mode Off

PC



PC

ROLLERCOASTER TYCOON

De cheats voor dit spel blijven binnen rollen. Als je in het spel bent, klik dan een gast aan en verander zijn naam in:
Simon Foster. (dan gaat hij in je park schilderijen maken)
Chris Sawyer. (die gaat foto's maken in je park)
Melanie Warn.(de gast gaat dan met een big smile rondlopen)

F-22 LIGHTNING 3

Rechtsvliegers en linksvliegers, let op!

Druk tijdens het spelen tegelijk op Ctrl + Enter, tik dan een van de volgende codes in en druk op Enter om te bevestigen.

black oil : Maximum Brandstof
fight the future : Maximum Ammo
ghostpit : Je bent onzichtbaar
i want to believe : Je kan niet crashen
the truth is out there : Oneindig Ammo
this isn't happening : Maximum Power
trust no one : Onkwetsbaarheid

PC


DRUGS?

ROLLCAGE
Tik deze codes in bij het password scherm.
EEFNIEBA = Alle easy tracks
EEFPHMBC of FAFNOEAP= Alle hard tracks
HEMPCMDD= Alle expert tracks
EADNCMAH of BDGENADM = Alle hard- en gespiegelde tracks
HHMPNEED of OGGBEDJE = Alle expert tracks, bonus car, mega time trail, spiegel mode, alle deathmatch modes
KKKJBCFA = Alle leagues, Neoto deathmatch
HAFIJEAF = Harpoon deathmatch
MAXCHEAT = Mega cheat
(er zal een invalid message komen)
BESTLAPS = Je ziet de beste laps van de makers

SHORTCUTS
Outworld Eruption: Als je een tunnel ziet rechts van de weg moet je hem meteen in gaan, probeer de trein te ontwijken. Je zal dan bij de finish uitkomen.
Harpoon.Paradise: Als je bij het eerste rechte stuk bent (waar je wapens kan pakken), moet je aan de rechterkant blijven rijden. Je komt dan bij een doodlopend stuk, ga er gewoon doorheen. Je zal dan in een grot rijden, als je er uit komt ben je vlak bij de finish.
Saphire.G-force: Als je bij een recht stuk bent na de tunnel moet je rechtsaf gaan. Je zal dan in een grote tunnel komen. Als je er uit gaat ben je een eind verder.
Neoto.Park life: Als je bij de pijlen in de muur bent, moet je niet naar beneden gaan maar naar rechts. Je komt dan in een park. Als je daar uit bent, ben je de twee tunnels voorbij.

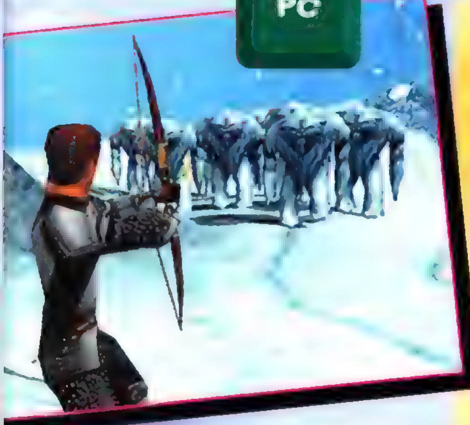


TIP VAN DE MAAND

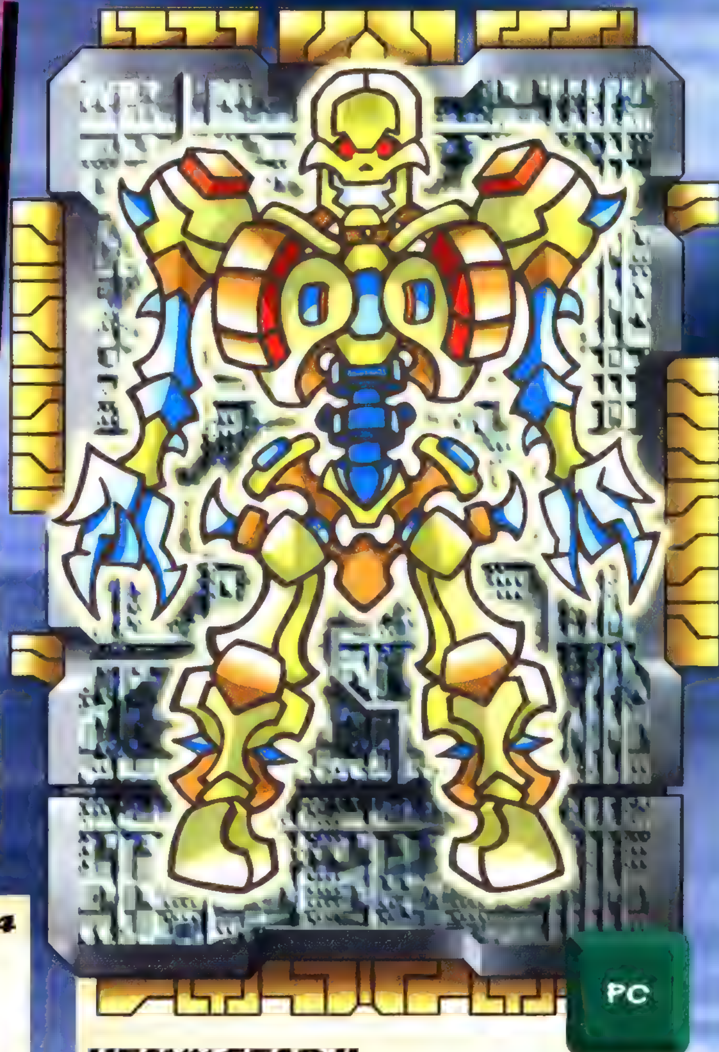


DRIVER
Undercovercop Danny Cornelissen krijgt een spel naar keuze voor zijn gevaarlijke job!
Houd bij het mission select scherm (het antwoordapparaat) L2, L1, R1 en R2 vast en druk op X O X O. Dan loslaten en drukken op O X O X.
Start nu een missie en **je hebt een Porsche!**
Krijg **een verborgen stad** door het spel een keer uit te spelen.
De volgende cheats in het hoofdmenu invoeren en naar het cheats-menu gaan om ze aan/uit te zetten.
Credits (Credits): L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1
Onoverwinnelijk (Invincibility): L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Geen politie (Immunity): L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, L2
Stuur met achterwielen (Rear Wheel): R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Kleine auto's (Mini's): R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
Hoge veren (Stilts): R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1
Scherm Upside Down (Antipodean): R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1





KING'S QUEST 8 : MASK OF ETERNITY
Druk eerst shift-ctrl-7 voor de console, dan moet je een paswoord invoeren maar er is er geen, tik dan in plaats van een paswoord een van deze codes in. Om weer verder te gaan met het spel druk dan weer shift-ctrl-7
God: voor godmode
Item 0 - item 134 : Voor alles
Item 0 = Dolk
Item 1 = Kleine bijl etc.
Nonconcollide: Voor Clip mode
Concollide: Clip af
Teleport: Transporteert je naar waar je wilt op de map

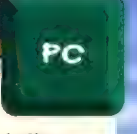








NEED FOR SPEED 4
De behoefte aan snelheid neemt nog steeds toe.
Tik de volgende user names in om het resultaat dat achter de dubbele punt staat te krijgen.
Hotrod: Be Titan
Flash: Be Phantom car
Whirly: Be Helicopter
Nfs_pd: More Police cars



HEAVY GEAR II
Druk op de '~'-toets om de chat-interface te krijgen. Voer daarna een van onderstaande cheats in.
set camti: God mode
set mission: De missie wordt automatisch voltooid

GR FAND

Ik had het mezelf nog voorgenomen om er na de loopdoor van Black Dahlia nooit meer aan te beginnen. Een walkthrough van een adventure neemt altijd zo veel ruimte in. Maar ja, vele e-mailers en brievenschrijvers smeekten mij om een oplossing voor Grim Fandango te plaatsen. Gelukkig is de walkthrough niet zo erg lang en wordt het geen meerjaren plan. Volgende keer dus het tweede en laatste deel. Met dank aan de tomeloze inzet van een trouwe PU lezer wiens naam ik door de commotie ben vergeten. Oeps.

JAAR 1

EL MARROW

Je bent nog maar net in je kantoor terug wanneer er nieuwe post arriveert. Pak deze uit de buis. Vergeet de cards niet mee te nemen die op je bureau liggen. Verlaat je kantoor. Praat in de lobby met Eva, de secretaresse. Neem nu de linkse lift naar de garage. Ga naar de werkhut aan de andere kant en klop op de deur. Praat met Glottis en vraag of hij je chauffeur wil zijn. Zeg hem dat hij hiervoor helemaal niet te groot is, het zijn de auto's die te klein zijn. Nu moet je enkel nog een work order krijgen om weg te komen.

Ga terug naar Eva en vraag of Don Copal een work order kan tekenen. Don antwoordt dat hij het te druk heeft. Neem de andere lift en ga naar buiten. Ga het steegje in. In de hoek hangt een koord. Klim naar boven en kruip door het open raam naar binnen. Bekijk het automatisch antwoordapparaat en selecteer de vijfde mogelijkheid. Ga nu terug naar Eva en laat haar de work order signeren. Er volgt nu een animatie.

Na een helse rit kom je uit in het Land van de Levenden. Neem je scythe en gebruik deze op de zak. Manny krijgt even later shit te verduren van de baas. Tijd om vals te spelen. Ga naar de tenten op het festival. Pak een stokbrood en praat vervolgens met de clown. Vraag hem om twee 'dode wormen'-ballonnen, plus nog een andere ballon (maakt niet uit welke). Ga terug naar binnen en ga de rechterkamer in. Vul de twee 'dode wormen'- ballonnen elk met een vloeistof. Ga naar Manny's kamer en steek de twee ballonnen in het postsysteem. Tijd om een kijkje te nemen in de sorteerkamer (beneden, de linkerkamer als je binnenkomt). Pak de brandblusser van de muur. Draai aan de deurknop van de sorteermachine. Verlaat de kamer en even later gaat de janitor weg, maar gelukkig valt de deur van de sorteermachine niet dicht.

We gaan nu eerst terug naar Eva. Gebruik de hole punch op haar bureau met je cards. Ga nu de sorteermachine binnen. Gebruik de punched card op de rode buis. Er volgt een animatie waarbij je kennis maakt met Mercedes Colomar. Praat nu met haar, het blijkt dat ze een heel aardig mens is. Hier klopt dus iets niet.

Verlaat je kantoor en ga naar Eva toe. Mercedes is er intussen vandoor. Je wordt opgesloten in de werkhut van de garage. Klop op de deur. Vertel aan Salvador dat je eruit wilt om wraak te nemen. Je wilt bewijzen dat er iets niet pluis is in het DOD. Salvador neemt je mee naar een geheim hoofdkwartier. Praat nu met hem over de uit te voeren missie. Je moet dus pigeon eggs zien te vinden. Ga naar buiten. Klim langs het touw naar boven. Loop de hoek van de richel om en kruip door het laatste raam. Open de schuif van het bureau en neem de coral. Ga naar de punching ball en klop er drie keer tegen. Neem nu het mouth piece van de grond.

Ga terug naar buiten naar het koord. Neem de coral vast en bind deze aan het stuk touw dat op de richel ligt. Neem nu dat stuk koord en gooi het naar de ladder. Klim hierlangs naar de ladder en klim verder tot je op het dak bent.

Ga naar de duiven toe. Leg de ballon in de voederschaal en leg daar vervolgens wat brood op. De duiven zijn nu weggevlogen. Neem de eieren uit de buis. Klim helemaal terug naar beneden. Kijk in het oog van de muurgravering om de lift te nemen. Geef de eieren aan Salvador. Hij laat je echter nog steeds niet gaan omdat ze je tanden nodig hebben om de computer te raadplegen.



Ga naar de werkhut en gebruik de mouth piece met de machine die op tafel staat. Steek de mouth piece nu in je mond. Ga naar het hoofdkwartier en geef dit aan Eva. Salvador toont je de weg naar het Petrified Forest.

THE PETRIFIED FOREST

Ga naar beneden en je ziet hoe Glottis zijn hart wegsmijt omdat hij ontslagen is. Ga naar boven. Het hart hangt in een spinnenweb. Neem een bone van de grond en smijt deze in het web. Gebruik nu je scythe op het web. Ga naar Glottis en plaats het hart terug. Stap uit de auto en neem de wegwijzer. Volg de weg linksboven. Het komt er nu op neer de wegwijzer op de juiste plaats te zetten in het midden (paar keer proberen). Een geheime doorgang gaat open. Rij naar binnen. Stap uit en neem de sleutel die aan het waarschuwingsbord hangt.

Keer terug en neem de weg naar rechts. Je moet nu bij de vier pompen die aan de boom hangen, zien te komen. Trek de knop naar beneden, Glottis zal nu de balans van de boom veranderen. Herhaal dit nog twee keer. De vierde keer moet je de knop weer aanleggen terwijl Glottis nog aan het werk is. Hij hangt nu aan de boom te zwieren, maar voorlopig zonder resultaat. Neem de kruiwagen en rij over de linkse leiding. De boom is nu omgevallen en je hebt meteen schokdempers voor de auto.

Volg nu de weg rechtsboven. Ga de deur binnen en neem vlug minimaal drie bones. Volg het pad dat tussen de rotsen loopt en naar links gaat. Hier sta je veilig. Neem een bone en smijt deze in de rivier. Juist voor de bever springt, moet je de brandblusser gebruiken (dit gebeurt vlug na elkaar). Herhaal dit nu nog twee keer. Keer terug en open de poort met de sleutel die je eerder meegenomen hebt.

RUBACAVA

Ga het gebouw binnen en praat met Celso tot hij je een foto geeft van zijn vrouw. Wandel tot aan de patio en ga naar rechts, de mist in. Ga terug naar de wagen en toon de foto van Celso's vrouw aan de schipper. Ga nu naar Celso en toon hem het logboek van de schipper.



IM ANGO

PC

DEEL 1

JAARZ



RUBACAVA

Ga de toren binnen. Neem de brieven van Salvador die op tafel liggen. Ga naar beneden en praat met Lupe, die aan de vestiaire werkt. Ga naar buiten en neem de trappen naar beneden. Mercedes vertrekt juist per boot. Manny is natuurlijk weer te laat. Je zal haar achterna moeten gaan. Praat met de schipper. Er is dus weer werk aan de winkel. Verlaat de dokken en ga de Blue Casket binnen. Praat met de bezoekers aan de verste (rechtse) tafel. Ze vertrouwen je echter niet. Toon hen de brieven van Salvador. Neem het rode boek van de tafel.

Ga nu naar de dokken waar de SeaBees werken (viersprong naar links). Praat met Terry. Geef hem vervolgens het boek. Nu moet je natuurlijk voor Terry een advocaat zien te vinden. Ga naar het casino gedeelte van je optrekje (neem de lift links van de Blue Casket en ga verder de trappen op). Praat met Charlie die aan de tafel zit. Je krijgt een ticket printer en een VIP pass. Verlaat het casino en neem de fles drank mee die achter de bar staat. Toon de VIP pass aan Glottis.

Ga naar het mortuarium en praat met de lijkschouwer. Tijd om een bezoekje te brengen aan High Rollers Lounge (grote brug over, gebouw binnen, gang links van ticketbalie). Ga de keuken in en neem de turkey baster. De ober komt binnen en vraagt je onmiddellijk de keuken te verlaten. Hij gaat een bergruimte binnen. Sluit de deuren en steek je scythe tussen de hendels. Die zal je niet langer lastigvallen. Ga het kantoor van Max binnen en praat met hem. Je komt te weten dat hij en Olivia een koppel zijn. Ga naar de Blue Casket. Praat met Lola. Je ziet nu Nick flikflooien met Olivia, als Max dit te weten zou komen.... Praat met Olivia en ga vervolgens terug naar de lounge. Nick zit er aan een tafeltje. Praat met hem en zeg dat je een advocaat nodig hebt voor Terry. Natuurlijk niet zomaar de eerste de beste, maar hem. Hij weigert eerst, maar zeg hem dat je wel eens zijn avontuurtje met Olivia aan Max zou kunnen gaan vertellen. Nick gaat nu weg, neem zijn sigarettendoos mee. Er zit iets in verborgen, maar je kan het geheime compartiment niet vinden.

Verlaat de lounge en ga naar boven naar de security check. Toon het doosje aan Carla en zeg haar dat je het gevonden hebt onder haar bureau. Ze denkt dat het een bom is en laat het ontploffen. Je vindt een sleutel. Ga terug en loop door de metaaldetector. Neem nu een slok van de fles met drank en loop er opnieuw door. Een gezellig onderonsje met Carla volgt. Ze blijft maar doorbabbelen. Begin over de metaaldetector. Carla wordt boos en smijt het apparaat door het raam.

Ga weg en neem de trappen naar beneden bij de balie. Ga naar rechts en ga de rechtse deur binnen. Neem de can opener. Hier moet de metaaldetector dus ergens gevallen zijn. Ga naar de keuken in de lounge. Klim de ladder op en gebruik de can opener op het lege vat. Kruip in het vat.

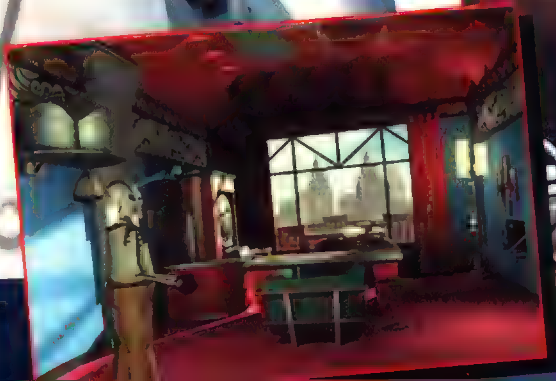
Je bent nu eindelijk in de kelder, maar er is niet meteen een koffer te zien. Kruip op de heftruck en rij ermee in de lift. Stap af en druk op de knop. Je zal zien dat er een geheime verdieping is. Zorg ervoor dat de hefvork naar de deur gericht is, precies voor een van de twee openingen onderaan. Wanneer je de verdieping passeert, moet je ermee vooruit rijden. De lift is nu geblokkeerd. Haal de hefvork naar boven (hendel aan de zijkant). De deuren gaan open. Loop door de gang en pak de koffer. Je krijgt van Charlie een union card. Ga terug naar de plaats waar je de can opener vond. Wandel de loopbrug op en gebruik je scythe op de cat litter aan je rechterzijde. Ga naar de keuken van de Blue Casket en gebruik de turkey baster op het water. Ga naar de vuurtoren (voorbij de SeaBees). Open de deur met het sleuteltje uit de sigarettendoos. Ga naar binnen. Je ziet Lola haar laatste adem uitblazen.

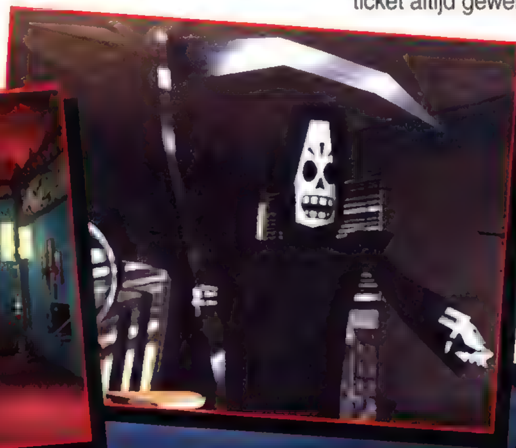
Ga naar de garderobe in je casino en praat met Lupe. Geef haar het kaartje dat je bij Lola gevonden hebt. In de garderobe zit een kaartje waarop 'Rusty Anchor' staat. Ga bij de viersprong naar beneden, ga dan naar rechts en loop rechtdoor. Ga het gebouw binnen en ga naar achteren. Open de deur van de ijskast en trek vervolgens het compartiment onderaan open. Ga nu naar de fles die naast Naranja staat en gebruik de gevulde turkey baster erop. Naranja valt in slaap. Neem zijn identificatieketting. Toon nu Toto het briefje met 'Rusty Anchor'. Je krijgt een foto.

Ga naar het mortuarium en geef Membrillo de metaaldetector. Wanneer hij een lijk onderzoekt, moet je de ketting van Naranja op het andere lijk leggen. Naranja is nu officieel dood. Ga naar de balies van de cat race. Gebruik de ticket printer die je van Charlie gekregen hebt. De foto toont dat het om de zesde race ging. Het affiche dat onder de opgezette kat hangt, vertelt dat het de tweede week was. De man aan de ticket balie zegt je de dag: dinsdag.

Voer dus de volgende gegevens in (vlnr.) 02, Tue, 06. Print het ticket uit en geef het aan de photo finish balie. Dit is recht tegenover de ticketbalie (waar je valse ticket altijd geweigerd wordt). Je krijgt een foto die zeer bezwarend is voor Nick. Ga naar de lounge en praat met hem. Manny toont de foto. Terry heeft nu eindelijk zijn advocaat en wordt vrijgelaten. Ziezo, weer een probleem opgelost.

Nu moet je alleen Glottis nog weg krijgen uit de lounge. Ga naar je bureau in het casino en kom aan de pen. Een geheim paneel verschijnt waarmee je de roulette kan manipuleren. Druk op het magneet symbool wanneer het spel bezig is zodat de politiechef verliest. Het casino wordt gesloten en Glottis mag niet meer gokken in de lounge. Een jaar later is Manny kapitein.





powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Te koop voor N64: Turok 2 (Eur) ƒ70,-, zo goed als nieuw, incl. doosje + handleiding. Tel.0348-473156, vraag naar Martijn (Montfoort).

Te koop/te ruil voor N64: Extreme G ƒ40,- (of ruilen tegen Blast Corps of Pilotwings), Mission Impossible ƒ50,-, Bio Freaks ƒ50,-, 1080∞ Snowboarding ƒ60,-. Alles is compleet met doosje en handleiding. Tel.0182-381691 (Schoonhoven), vraag naar Jesper.

Te koop: N64 + 2 controllers en 4 spellen, zo goed als nieuw, 2 maanden oud. De spellen zijn Goldeneye, Mario Kart, MRC en Fifa ¥99. De prijs is ƒ399,-. Tel.035-5262745 (Huizen NH). Bel zo snel mogelijk.

Te koop: NES 8-bit voor ƒ50,- of ruilen tegen 2 leuke SNES-spellen. Tel.06-26088700 of Tel.040-2514600, bellen na 19.00 uur en vragen naar Jan (Eindhoven).

Te koop gevraagd: Bomberman 3 voor de SNES. Tel.06-26088700 of Tel.040-2514600, bellen na 19.00 uur en vragen naar Jan (Eindhoven).

Te koop/te ruil: Mario 64 ƒ70,- of te ruil tegen een ander leuk N64 spel. Tel.06-26088700 of Tel.040-2514600, bellen na 19.00 uur en vragen naar Jan (Eindhoven).

Te koop voor de Game Boy: Wario Land 1. Vraagprijs ± ƒ20,-. Ook kan je ruilen voor Mario & Yoshi. Tel.0514-541795, vraag naar Geertje (Echtenerbrug).

Te koop/te ruil voor N64: Wetrix ƒ50,-, Body Harvest ƒ35,-, Southpark ƒ95,-, Star Wars RS ƒ100,-, Lylat Wars ƒ75,-. Ik wil 1 van deze spellen ook wel ruilen tegen WCW/NWO Revenge. Tel.0523-614600 (geen vervoer), vraag naar Wim.

Te koop/te ruil tegen Game Boy Color spellen: Gele Game Boy + 5 spellen (Mortal Kombat 2, Tetris, Alladin, World Cup 94 en F1 Racer) + doosjes + handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.076-5146424, vraag naar Wesley (Breda).

Te ruil voor N64: Multi Racing Championship (met hoes en NL handleiding) te ruil aangeboden voor Turok 2. Tel.015-2136227 (Delft), vraag naar Jeffrey.

Te koop: Leuke SNES spellen zoals: Scooby Doo Mystery ƒ25,-, The Mask ƒ25,-, F-Zero ƒ15,-, Art of Fighting ƒ20,-, Ultraman ƒ20,-. Alle prijzen zijn exclusief verzendkosten. Tel.0294-264884, vraag naar Rick (Muiden).

Te ruil voor de Game Boy: Mijn Micro Machines tegen een voetbalspel van jou (compleet). Tel.0541-536392, vraag naar Poppo (Oldenzaal).

Te koop/te ruil voor N64: Glover 64 ƒ70,- of ruilen tegen een tof spel. Tel.0597-423512, vraag naar Wim (Winschoten).

Te koop voor N64: Mario Kart 64 ƒ60,-, San Francisco Rush ƒ60,- en WCW/NWO World Tour ƒ65,-. Alle spellen zijn in zeer goede staat. Tel.026-3250595 (Angeren), vraag naar Mark of Luke. E-mail:markker@dds.nl.

Te koop gevraagd: SNES spelletjes en Game Boy spelletjes. Tel.0229-261623, vraag naar Daniëlle (Oostblokker).

Te koop gevraagd: Goldeneye voor de N64, wel met alle cheats, anders doe ik het niet. Over de prijs kunnen we onderhandelen. Te koop: NES + 2 controllers + Game Genie + 7 spellen + beeldscherm; bijna alles met doos en alle boekjes, alles is in goede staat. Prijs ƒ200,-. Tel.073-6418636, vraag naar John (Den Bosch).

Te koop/te ruil voor N64: O.a. Glover, Bomberman, Pole Position, Rampa's Dark Drift, Wargods en Mischief Makers. Ik zoek o.a. Zelda, Banjo Kazooie, Wetrex, Rush 2. Schrijf naar: Jan Mallens, Mascagnistraat 393, 5049 BH Tilburg.

Te koop: N64 met 2 controllers, scart + AV kabel, 2 rumble packs, memorycard, stuurwiel met gas-/rempedaal en de spellen: Mario 64, Lylat Wars, Goldeneye, Zelda, F1 World Grand Prix, Star Wars SOTE, Diddy Kong Racing, Top Gear Rally. Alles met doos + boekjes z.g.a.n. Vaste prijs ƒ499,-. Kan eventueel bezorgd worden. Tel.0348-410704, b.g.g. Tel.06-28228023, vraag naar Remco (Woerden).

Te koop/te ruil voor N64: Yoshi's Story, Glover, MRC, Gex 64 en Rampage. Prijs overeen te komen. Tel.0545-473709, vraag naar Mike (Eibergen).

Te koop: NES + 2 controllers + 5 spellen (Super Mario 1, Super Mario 2, Duck Hunt, Smurfen en Soccer + boekjes en doosjes). Alles in perfecte staat. Prijs ƒ140,-. Over de prijs kan onderhandeld worden. Tel.076-5146424, vraag naar Wesley (Breda).

Te koop: N64 + controller + Mario 64 + Goldeneye + 1 Mb memorycard + converter voor USA/JAP spellen. Alles compleet in originele doosjes. Prijs ƒ350,-. Tel.072-5622281, vraag naar Daniël (Alkmaar).

Te koop: Goedwerkende N64 met alle originele kabels, 2 controllers en 3 spelletjes: Goldeneye, Diddy Kong Racing en Yoshi's Story, spelletjes met doosjes en boekjes. Prijs ƒ350,-. Tel.071-4030342 (Rijnsburg), vraag naar Stef.

Te koop voor N64: The Legend of Zelda: Ocarina of Time + walkthrough voor ƒ110,-, Banjo Kazooie + walkthrough voor ƒ90,-, Southpark + alle cheats voor ƒ110,-. Alledrie in 1 koop voor ƒ285,-. Tel.038-4603177, bellen na 16.00 uur en vragen naar Tom (Zwolle) of E-mail:tomverbeek@hotmail.com.

Te ruil voor N64: Mijn F1 World Grand Prix 1 of Banjo Kazooie tegen jouw Diddy Kong Racing, Mario Kart, Bust a Move 3 of Micro Machines. Tel.024-3240453, vraag naar Alan, liefst in de omgeving van Nijmegen.

Te koop: 4 SNES spellen: Yogi Bear, Killer Instinct, Street Fighter 2 Turbo en Cutthroat Island. Prijs ƒ35,- per stuk of 4 voor ƒ100,-. Snelle bellers krijgen een gratis opbergdoos. Tel.0546-563403, vraag naar Hartger (Vriezenveen).

Te koop: 2 Game Boy spellen: Yoshi & Mario en Worms + grote opbergtas voor ƒ20,- per stuk of alles samen voor ƒ50,-. Tel.0546-563403, vraag naar Hartger (Vriezenveen).

Te koop: N64, 2 controllers, memorycard en de 7 volgende spellen: Goldeneye, WWF Warzone, MK Mythologies, Killer Instinct, Mario Kart, Mario 64 en Fifa 64. Je krijgt de codes voor MK Mythologies er gratis bij. Alles in 1 koop voor ƒ425,-. Tel.015-2570506, vraag naar Danny (Delft).

Te koop: N64 + 2 controllers (grijs/blauw) + het spel Goldeneye 007, alles is in zeer goede staat. Prijs ƒ250,-. Tel.0180-621262, vraag naar Ingmar (Barendrecht).

Te koop: Game Boy (zwart/wit) + adapter, leren beschermhoes, Game Boy koffer, vergrootglas en de spellen: De Smurfen, The Rescue of Princess Blabette, Donkey Kong, Jurassic Park. Alle spellen zijn inclusief boekje. Prijs ƒ199,-. Tel.024-6421195, vraag naar Thijs (Wijchen).

Te koop: Omgebouwde NES (8-bit) met 2 controllers en 7 spellen o.a. Lion King, Super Mario 2 + 3 en 165 spellen in 1. Prijs ƒ150,- (geen vaste prijs). Tel.0481-376056, vraag naar Mick (Elst Gld.), ik heb geen vervoer.

Te koop: N64 met 2 controllers en memorycard + 5 spellen: Goldeneye, Mario 64, Duke Nukem 64, F1 Pole Position en Frankrijk 98. Prijs ƒ375,-. Schrijf naar: Johan Klompenhouwer, 3e Hambaken 2, 5231 SH Den Bosch.

Te koop: NES met 9 spellen o.a. Mario 1, 2 en 3, Double Dragon, Dragon Ninja met 2 gamepads + pistool en game genie + codeboek en met alle kabels die je nodig hebt. Prijs ƒ125,-. Tevens te koop: Game Boy + spel voor maar ƒ20,-. Tel.010-4659550 (Rotterdam), vraag naar Youssef.

Te koop voor N64: Turok 2 1800 Bfr., Robotron 64 1400 Bfr., alles nog in goede staat of alletwee ruilen voor Castlevania, moet wel in goede staat zijn. Tel.0032-37441061 (vanuit Ned.) of Tel.03-7441061 (vanuit België). Vraag naar Ken Clijmans. Ik heb geen vervoer.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation + 2 controllers + Dual Shock + gun + demo cd's + 9 spellen (o.a. Metal Gear Solid, Ridge Racer 4 en Fifa '99). Tel.0346-570865, vraag naar Evert. E-mail:King-Mase@hotmail.com (Maarssen).

Te koop: Need for Speed 3 ƒ60,-, Mortal Kombat 4 ƒ40,-, NHL '98 ƒ20,-, Tomb Raider 2 ƒ40,-, Twisted Metal 2 ƒ25,-, Gangsters ƒ50,-. Tel.0183-582481, bel na 15.30 uur en vraag naar Peter (Hoornaar).

Te koop: Omgebouwde PlayStation + controller, 1 memorycard en 4 spellen: Mortal Kombat 4, Rollcage, Tenchu en Metal Gear Solid. Prijs ƒ195,-. Tel.026-3643379, vraag naar Ben Brand (Velp).

Te koop: Ark of Time ƒ20,-, Tekken 2 ƒ35,-, ISS Pro ƒ35,-, Die Hard Trilogy ƒ40,-, GTA ƒ45,-, Dead Ball Zone ƒ50,-, WCW/NWO Thunder (net nieuw) ƒ75,-. Alle spellen zijn minder dan een half jaar oud. Tel.0318-416360 of Tel.06-20813764 (liefst na 19.00 uur), vraag naar Frank (Bennekom), kan ook via de post.

Te koop: Tekken 2 + Resident Evil samen voor ƒ70,- + gratis 7 demo's. Alles is in goede staat. Tel.013-5220463, vraag naar Nazir (Oisterwijk).

Te koop: Lucky Luke ƒ50,-, Rascal ƒ40,-, Arcades Greatest Hits 2 (6 spellen in 1) ƒ40,-, Little Big Adventure ƒ30,-. Alle vier samen voor ƒ120,-. Tel.055-5061046 (Beekbergen), vraag naar Jimmy.

Te koop gevraagd: Theme Park, het liefst binnen Utrecht of Amsterdam. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0297-273899 vraag naar Michael of spreek de voicemail in.

Te koop: Abe's Odyssee, Grand Theft Auto, Tekken 2, Toca 1 voor ƒ40,- per stuk. NHL Powerplay '98 voor ƒ35,-. Destruction Derby 2 voor ƒ25,-. Alles in 1 koop + 4 demo cd's voor ƒ190,-. Of 1 van mijn spellen ruilen tegen jouw Final Fantasy 7, Fifa '98, Wipeout 2097, V-Rally of Heart of Darkness. Alleen originele spellen! Tel.0114-312399, vragen naar Joost (Zeeuws-Vlaanderen).

powersales

Te koop/te ruil: Ark of Time ƒ20,-, controller met turbo ƒ12,50. Tevens gezocht: Grand Theft Auto en GTA London. Tel.020-6999437, vraag naar Mike (Amsterdam).

Gevraagd: WCW Nitro (niet voor de omgebouwde PSX), eventueel ruilen tegen Croc of een ander spel. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.040-2062676, vraag naar Rens (Leende).

Te koop gevraag: PlayStation met 2 controllers, minimaal 1 memorycard, geen spellen, wel kabels. E-mail:j.schippers@worldonline.nl (Hardegarijp), vraag naar Jorrit.

Te koop: Originele spellen: Resident Evil 2 ƒ60,-, Vigilante 8 ƒ50,-, Rock & Roll Racing 2 ƒ30,-, Soul Blade ƒ30,-, Auto Destruct ƒ25,-, Fifa '97 ƒ20,-, Fade to Black ƒ10,-, Battle Arena Toshinden ƒ10,-. Of alles in 1 koop voor ƒ225,-. Elk spel (vrijwel) onbeschadigd en met boekje. Alles moet weg, dus over de prijs kan nog onderhandeld worden. Tel.0162-386066 (Dongen NB), vraag naar Maikel.

Te koop: PlayStation in originele doos + memorycard, 2 controllers en 12 spellen met doosjes en handleiding o.a. Command & Conquer, Red Alert, Warcraft 2, Crash Bandicoot 3, Fighting Force e.v.a. 2 kabels, 1 voor scart-aansluiting, 1 voor antenne-aansluiting. Vraagprijs ƒ550,-. Tel.038-4442841 (Hattem), vraag naar Raymond.

Te koop: Metal Gear Solid ƒ80,-, Destruction Derby 2 ƒ30,-, Resident Evil ƒ30,-, Mechwarrior 2 ƒ20,-, Formula 1 '98 ƒ70,-, Duke Nukem TTK ƒ80,-, C&C ƒ30,-, C&C Retaliation ƒ80,-, memorycard 15 Mb ƒ15,-. Of alles in 1 keer voor ƒ400,-. Tel.0518-401541 en vraag naar Hielke (St.Jacobiparochie), liefst bellen tussen 19.00 en 22.00 uur.

Te koop: PlayStation met 2 controllers en 2 spelletjes nl. Fifa '99 en Grand Theft Auto. Prijs ƒ300,-. Tel.06-51691531, vraag naar Amanueyl (Amsterdam).

Te koop: Final Fantasy 7 + 2 demo cd's ƒ45,-. In zeer goede staat met handleiding. Tel.035-5240386 (Huizen), vraag naar Tariq, geen vervoer.

Te koop: PlayStation met 2 controllers waaronder 1 Dual Shock + ISS Pro + Porsche Challenge en 3 demo cd's en memorycard. Prijs ƒ300,-. Tel.010-2131404, vraag naar Etiînne (Rotterdam).

Te koop: Verbouwde PSX + 49 toptitels o.a. Driver, Resident Evil 2 enz., 1 Dual Shock en 1 gewone controller + een Xplorer + 2 memorycards. Alles samen voor ƒ1250,-. Tel.0118-469271, vraag naar Sander of Mathijs (Vlissingen).

Te koop/te ruil: Metal Gear Solid ƒ80,-, Final Fantasy 7 ƒ45,- of ruilen tegen jouw Driver. Beide spellen met doosje(s). MGS zonder boekje, beiden in zeer goede staat. Tel.035-5240386 (Huizen), vraag naar Tariq (geen vervoer).

Te koop: PlayStation, 2 memorycards, 3 controllers (1 anal.), PlayStation muis, 5 spellen o.a. C&C Red Alert, Gran Turismo, Final Fantasy 7, ± 15 demo's, stapels gamesbladen. Alles in originele verpakking en met handleiding. Over de prijs worden we het wel eens. Ik heb geen vervoer. Tel.053-5725720, vraag naar Bas, bellen na 18.30 uur.

Te koop: PlayStation met 4 spellen: One, Duke Nukem TTK, Die Hard Trilogy, Final Fantasy 7, memorycard en 1 controller. Prijs ƒ450,-. Tel.0594-632518, vraag naar Ivar (Zevenhuizen).

Te koop: NFS, NHL Powerplay '98, Fade to Black, Twisted Metal, Chronicles of the Sword, V-Rally, Formula 1, Command and Conquer. Prijs voor 1 spel ƒ35,-, voor 2 spellen ƒ65,-, voor 3 spellen ƒ90,-. Twisted Metal 2 en NFS 2 (allebei met veel codes) voor ƒ40,- per stuk. Tel.0341-257173 (Nunspeet), vraag naar Niels.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 2 originele joysticks (1 Dual Shock) en 3 memorycards en alle toebehorende kabels met 15 spellen o.a. Metal Gear Solid, Tekken 3, Gran Turismo, Need for Speed 4, Tenchu, Resident Evil 2, Cool Boarders 3. Alles is in goede staat. Prijs ƒ500,-. Tel.0181-315144 (Hellevoetsluis), liefst bellen rond 18.00 uur en vragen naar Felix.

PC

Te koop: P200 Mhz, 32 Mb SDRAM, D. Stealth S220 (Turbo) (D3D), Monster 3D (3DFX), 3,2 Gb HD, 512 cache, 32* CD-Rom, Sound B.A. WE64 Gold, W95 toets, Qware 4D (scroll) muis, joystick 33,6 Kmodem, 3,5 D. drive. Geen monitor (4 maanden oud) + de games: Ultimate Race Pro (3DFX), Powerboat Racing (3DFX). Vraagprijs ƒ950,-. Tel.0251-654913, vraag naar Paul (Castricum).

Te koop gevraagd: Het spel Half Life. Over de prijs worden we het wel eens. Ik heb geen vervoer. Tel.0182-320234, vraag naar Martijn (Schoonhoven).

Te koop op CD-Rom: 12X ƒ25,-, Need for Speed SE ƒ15,-, Powerboat Racing ƒ25,-, Alien Odyssey ƒ15,- en een Gravis joystick voor ƒ30,-. Of alles samen voor ƒ100,-. Alles is in goede staat. Tel.0348-407374, het liefst in de buurt van Woerden. Vraag naar Robin.

Te koop gevraagd: Klik 'n'Play, met handleiding en in goede staat. De prijs bespreken we wel. E-mail:j.schippers@worldonline.nl (Hardegarijp), vraag naar Jorrit.

Te koop op CD-Rom: Delta Force ƒ50,-, Baldur's Gate ƒ50,-, Falcon 4.0 ƒ50,-. Tel.010-5016281 (Poortugaal), vraag naar Rob.

Te koop: Commandos BTCOD en The Phantom Menace per stuk ƒ20,-, samen ƒ35,-. Tel.0343-516015 of Tel.06-53280517 of E-mail:croky25@hotmail.com (Driebergen).

Te koop gevraagd: NFS 1, NFS 1 SE, NFS 2, NFS 2 SE en NFS 3. Alleen met originele doos en handleiding. Geen budget dozen dus! Over de prijs valt te praten.
Ik ben meestal wel te bereiken vanaf 7 uur 's avonds, soms overdag. Liefst omgeving Apeldoorn. Telefoon 055-5419184, vraag naar Timen.

Te koop gevraagd: In originele verpakking: Duke Nukem 3D of Magix Dance Maker voor ƒ15,-. Tel.0497-360401, vraag naar Joep (Hapert, bij Bladel).

Te koop/te ruil: Gender Wars ƒ15,-, Vikings ƒ15,-, Alien Odyssey ƒ10,-, Jack Orlando ƒ35,-, Carmageddon ƒ25,-, Fatal Racing ƒ10,-, Lego Eiland ƒ15,-, Nine ƒ15,-, alles voor ƒ60,-. Alle spellen zijn in goede staat en met doos en handleiding. Of ruilen tegen Resident Evil 2 of 1 of Monkey Island. Tel.0511-408576 (Engwierum), vraag naar Joost. Ik heb geen vervoer.

Te ruil: Mijn Warcraft 1 + Lost Vikings 2 tegen jouw Warcraft 2. Tevens te ruil: Mijn 7th Guest tegen jouw GTA. Alle spellen zijn compleet. Tel.0541-536392, vraag naar Poppo (Oldenzaal).

Te koop: Compaq Deskpro 5100 Midi Tower Int Pent 120 Mhz. Met 32 Mb Ram geheugen 1,2 Gb harddisk, 24 speed CD Rom, 16 bit Sound Blaster 80 watt speakerset, 15 inch digitale OSD monitor. Programma's: Windows 95, NL NS reisplanner 98/99, WP 6.1, diverse spellen. In zeer goede staat. Prijs ƒ1250,-. Schrijf naar: Bart v.d. Boomen, Ferd. Bolstraat 22, 5613 KP Eindhoven.

Gevraagd: Wie heeft voor mij de codes van het spel Captain Claw voor de PC?. Tel.0413-477392 of schrijf naar: W. Steenbakkers, Korenlaan 78, 5491 NH St. Oedenrode.

Te koop: World Cup '98, in perfecte staat. Vaste prijs ƒ50,-. Tel.076-5146424, vraag naar Wesley (Breda).

Te koop: Z, the BitMap Brothers, Shadow Warrior, War Gods, Scarab, S.C.A.R.S., Sign of the Sun, KKND, Nightmare Creatures, Hard War, Shattered Steel, Ar' Kritz, The Last Resort, Thunder Brigade, Terranova, Live Act V2000, Battle Pack 3 cd's, Forsaken, Die by the Sword, Ubik, Rob Rumble, V2000, Perfect Assassin, Pax Imperia, Conquest Earth, Sentinel Returns, Incubation, Mass Destruction, G Police, Crime Killer, Populous, Outwars, 7th Legion, Shadow Master, Machine Hunter, Galopagos, Xenocracy, Wages of War, The Reap, Beast Wars. Alle spellen zijn eerlijk en kosten ƒ25,- per stuk. Ze zitten in de originele verpakking en in een hoes. Tel.040-2446372, vraag naar Christiaan (Eindhoven).

Te koop: Originele spellen: Police Quest SWAT 4 cd's ƒ20,-, The Ultimate Race Pro ƒ20,-, Earth 2140 ƒ15,-, Actua Soccer 2 ƒ10,-, Cyberdreams; I have no mouth and I must scream ƒ10,-, Need for Speed 2 ƒ10,-, Star Wars Yoda's Story ƒ10,-, Time Commando + doos ƒ10,-, Z ƒ10,-, Loom ƒ5,-, Sherlock Holmes Consulting Detective ƒ5,-, William Shatner's Tekwar ƒ5,-, Wing Commander 3 Hearth of the Tiger (4 cd's) ƒ5,-. Of allemaal te ruilen tegen de originele Midtown Madness of NFS 4 (dus geen gekopieerde versies!). Tel.0499-474202 (Son & Breughel). Vragen naar Willem. PS. De 1e 2 kopers krijgen een gratis demo cd.

Te koop: Pentium 133 met 3 DFX Voodoo Rushkaart, 24 Mb RAM 14K4 Faxmodem, geluidskaart, 32 speed CD-Rom driver, 15" monitor, soundblaster, Windows 95. Vaste prijs ƒ1000,-. Tel.0481-376056 (Elst), vraag naar Mick. Ik heb geen vervoer. Bij aankoop gratis A2 Racer 2, Toshinden en een paar andere spellen (zonder doos + boekje).

Te koop: PC Pentium 200 MMX, 2,4 Gb harde schijf, 48 Mb RAM, 24 speed CD Rom, 15" monitor, 56 k modem, 2 Mb video kaart, Voodoo kaart. Bel voor meer info. Tel.0475-501383, vraag naar Thomas.

powersales

Te koop/te ruil: Monkey Island 1 en 2 samen voor ƒ15,- of ruilen tegen Atlantis of een andere goede/leuke adventure. Tel.026-4424218 (Arnhem), vraag naar Tom.

Te koop: Down in the Dumps ƒ15,-, Rising Lands ƒ15,-, Radio 538 Music Machine ƒ25,-, Command & Conquer/Warcraft 2 Toolkit vol. 2 ƒ15,-, Screamer ƒ15,-, Corel Draw 4 ƒ10,-, Little Big Adventure ƒ15,-, The Great Myths and Legends ƒ15,-, Nemesis ƒ20,-, Alien Odyssey ƒ20,-. De spellen Down in the Dumps, Rising Lands, Nemesis en Alien Odyssey zitten nog in de doos met handleiding. Alles in 1 koop voor ƒ150,-. Ik heb ook nog vele demo cd's liggen. Bel voor meer info naar Tel.030-6012148 vraag naar Corstiaan of E-mail:corstiaan-hesselink@mailcity.com.

Te koop op CD-Rom: Red Alert ƒ35,-, Moto Racer ƒ25,-, Formula Karts ƒ25,-, Dungeon Keeper ƒ25,-, Nuclear Strike ƒ20,-, A2 Racer ƒ10,-, Microsoft Football ƒ5,-, 2 demo cd's ƒ2,- per stuk. Alle spellen met doos en boekje (als het erbij zat toen ik het kocht). Woon je in de buurt van Ede, bel dan naar Robbert. Tel.0318-639436, ik heb geen vervoer.

Te koop op CD-Rom: Powerslide ƒ25,-, Rollcage ƒ35,-, Settlers 3 ƒ30,-, Requiem ƒ35,-, F1 Racing Simulation ƒ25,-, Unreal ƒ25,-, Blade Runner ƒ25,-, Jane's ATF ƒ20,-, Quake ƒ15,-, Carmageddon Max Pack (Carmageddon 1 + Splat Pack) ƒ20,-, Apache Longbow ƒ20,-, Simon the Sorcerer 2 ƒ15,-, Megarace ƒ15,-, Doom 2 ƒ12,50. De spellen zijn alsnieuw en de meeste zijn met handleiding. Tel.0187-681532, vraag naar Reinier (Ouddorp).

Te koop/te ruil: Star Trek: The Next Generation "A Final Unity", Gazillionaire Deluxe, Master of Dimensions, Archimedean Dynasty, Magix Music Maker, The Gene Machine. Alle spellen ƒ30,- p. st. alle spellen met handleiding en doosjes. Tel.0355261550, vraag naar Michiel (Huizen).

Te koop/te ruil: Jouw Space Jam (PC) betaal ik maximaal ƒ25,- voor of ruilen tegen mijn Fifa '97 en International Rally Championship. Tel.073-6412949, vraag naar Ben (graag in de regio Den Bosch).

Te koop: Pentium 200 MMX met 3 DFX Voodoo kaart, 64 Mb RAM + 4,2 Gb harde schijf, Win 95 + Office '97, 20 speed CD-Rom + diskdrive, netwerk kaart met bijbehorende diskettes. Prijs ƒ800,-. Tel.024-3973131, vraag naar Bas (Nijmegen).

Te koop: Shogo ƒ40,-, Blood 2 ƒ35,-, Heretic 2 ƒ45,-, Blade Runner ƒ27,-, Duke 3D ƒ15,-, Broken Sword ƒ15,-, Broken Sword 2 ƒ25,-, Sign of the Sun ƒ15,- of 1 van deze spellen ruilen tegen jouw SimCity 3000 of Grand Theft Auto of Redline of Requiem. Tel.0591-630114, bellen na 15.15 uur en vragen naar Marc (Emmen).

Gezocht: Little Big Adventure 1. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0511-452638, vraag naar Klaas (Kollum).

Te koop/te ruil: Diamond Speedstar 50 AGP, 8 Mb vrAM + software ƒ100,- of ruilen tegen Pci Voodoo kaart met 12 Mb RAM of 4 Mb vrAM (of andere 3D kaart). Tevens te koop video-cd "Metal Beast" ƒ20,-, Unreal ƒ20,-, Harvester ƒ20,-, 8 Mb RAM (30 pins) ƒ10,-, 2400 bps modem ƒ10,-, 3Com netwerkkaart met kabel ƒ35,-. Tel.0513-633184, vragen naar Foppe (Heerenveen), ik heb geen vervoer.

Te koop: WK'98 voetbal avontuur ƒ7,50, Southpark ƒ45,-, NBA Live '98 ƒ15,-, Carmageddon 2 ƒ25,-, Destruction Derby 2 ƒ7,50. bijna alles heeft een handleiding en alles is in perfecte staat. Alles in 1 koop voor ƒ90,-. Voor de 1e koper heb ik nog wat demo's liggen. Tel.0416-330599, vraag naar Stefan (Waalwijk).

SEGA

Te koop: Japanse Dreamcast zonder travo. Prijs ƒ550,-. Tel.0511-431631, bellen na 18.00 uur en vragen naar Jochem.

Te koop: Een Sega MegaDrive 2 met 2 joypads en met 7 spellen o.a. 1 met 3 spellen en alles voor maar ƒ150,-. Tel.0299-426902, vraag naar Boy (Purmerend).

Te koop: Sega MegaDrive 2 met een 16 bit computer en daarvan 3 spellen op cd en 3 spellen op Sega. Prijs ± ƒ250,- (of in overleg). Tel.078-6449394 of Tel.06-20951294 en nog 2 joypads (met boekje en al). Vraag naar Rocky (Papendrecht).

Te koop: Sega MegaDrive 2 + 2 joypads en 10 spellen o.a. Fifa '95 en '97, NBA Jam TE, World Cup USA '94 voor ƒ175,-. Tel.0114-312399, vragen naar Joost (Zeeuws-Vlaanderen).

Te koop: Sega MegaDrive 16 bit + 2 controllers voor ƒ89,95. Spellen: Daffy Duck, Road Rash 2, Yogi Bear, Boogerman, Ecco, Sonic 3, Kick Off 3. Alle spellen kosten ƒ12,50 per stuk. Alles samen voor ƒ164,95. De 1e beller krijgt Mega Games 1 kado. Alles met doosje en boekje. Tel.0113-212563, vraag naar Martijn (Goes).

Te koop: MegaDrive + 4 controlpads (2 draadloos) + extra power + 15 spellen. Prijs ƒ275,-. Tel.0545-473709, vraag naar Mike (Eibergen).

Gevraagd: Codes voor X-Men 1 voor de Sega MegaDrive. Codes s.v.p. opsturen naar M. van Dijk, Leeghwaterstraat 45, 2871 PC Schoonhoven, of bellen tussen 16.00 en 20.00 uur Tel.0182-380720, alvast bedankt.

Te koop: Sega MegaDrive + 4 controlpads (2 draadloos) + Extra Power + 15 spellen. Prijs ƒ450,-. Tel.0545-473709 (Eibergen), vraag naar Mike.

DIVERSEN

Te koop: CD-I + 1 spel en 1 film z.g.a.n. voor ƒ200,-. Tel.06-21550003, vraag naar Michel (Wijchen).

Te koop/te ruil: X-Files ƒ65,- (PC), Shadow Warrior ƒ45,- (PC) en Test Drive 2 ƒ20,- (PC). Alles samen voor ƒ110,- of eventueel ruilen tegen 1 N64 spel: 1080∞ Snowboarding, Turok 2, Southpark, F1 World Grand Prix of Mario Party. Tel.06-23057545, bel na 17.00 uur en vraag naar David (Hoorn NH).

Gevraagd: De Oplossing!! Ik kom niet verder in het knettergekke spel GAG. Gary zit opgesloten en zoekt het konijn met de powerzaag. Wie kan mij helpen? Tel.0341-254873, vraag naar Johan (Nunspeet).

Te koop/te ruil: SNES + 3 controllers, converter, action replay en 16 spellen o.a. Starfox (USA), Secret of Evermore, Sim City en Mario Kart. Prijs ƒ200,-, geen vervoer, wel over de post. Tevens te koop: Game Boy + 10 spellen o.a. Double Dragon 2, Ren en Stimpy:Keediots en Samurai Shodown. Prijs ƒ50,-. Of alles ruilen tegen een omgebouwde PlayStation zonder spel en zonder controller. Tel.0162-522000, vraag naar Stefan (Geertruidenberg).

Te koop: International Superstar Soccer 98 voor ƒ75,-. Tel.040-2624482, vraag naar Ewoud.

Te koop: Voor N64: Mortal Kombat Mythologies en Mission Impossible bij elkaar ƒ100,-, per stuk ƒ55,-. Voor de PC: Trespasser voor ƒ50,-. Tel.070-3456963, vraag naar Florian (Den Haag).

Te koop: Voor SNES: Syndicate ƒ25,-, Secret of Mana ƒ25,-, Scope + tas en 6 in 1 spel ƒ60,-. Te koop: Game Boy + vergrootglas met licht en tas + 4 spellen voor ƒ100,-. Spellen los: Zelda ƒ25,-, SML ƒ25,-, Street Racer ƒ25,- en Double Dragon (geen doos + boekje) ƒ15,-. Te koop: NES + gun + 2 controllers + de spellen SM 1 + Duck Hunt, SM 2, Ducktales, Defender of the Crown en Bart vs Space Mutants voor ƒ100,-, spellen los ƒ25,-. Te koop voor PC: de spellen Rally Championship, Strife, een 3 in 1 spel voor ƒ10,- per spel. Te koop voor PlayStation: Stuur Race Station Shock 2 voor ƒ90,-. Tel.040-2125950 (Eindhoven), vraag naar Ronald.

Te ruil: N64 met 3 spellen (Mario 64, Internat. Superstar Soccer 64, Turok 1) + 2 controllers (grijs + zwart). Voor een (het liefst omgebouwde) PlayStation met 2 spellen. Tel.020-6441742, vraag naar Bob (Amsterdam).

Gevraagd: Help. Ik ben al lang op zoek naar Chucky videobanden, het maakt niet uit welk deel het is. Ik bied er ƒ30,- voor. Kom niet met kopieën aan. Tel.070-5177414, vraag naar Maurits (Wassenaar).

Te koop: Manga video films (16 jr.) o.a. Akira, Monstercity, 3x3 Eyes. Totaal 13 titels in 1 koop. Vraagprijs ƒ220,-. Tel.0345-519724 (Culemborg), bellen na 17.00 uur en vragen naar Rick.

Gevraagd: Cheat-codes voor Earth 2140. Schrijf naar Rik de Leeuw, R. de Beerenbroekstraat 8, 5104 KD Dongen.

Te koop/te ruil: N64 met 2 controllers (waarvan 1 een Turbo 64), 3 spellen: Mario 64, F1 World Grand Prix, Zelda 64 en alle kabels voor ƒ300,- of ruilen tegen een omgebouwde PlayStation met 2 controllers en 1 of meer spellen. Tel.046-4851151 (vraag naar David).

Te koop: Een Megavox CD-I met 9 spellen zoals: Cluedo, Space Ace, Hotel Mario, 7th Guest, Flashback, Golf, Tennis, Beyond Limits, Micro Machines en nog een paar demo's. Prijs overeen te komen. Tel.078-6449394 of Tel. 0620-951294, vraag naar Rocky (Papendrecht).

Te koop/te ruil: Voor PC flipperkast set Virtua Pinball met 1 pinball game, aansluitkabels, handleiding, quickstart handleiding, het vliegspel Flying Saucer (beiden nog nooit gebruikt) en Strikepoint: The Hex Missions (wel al gebruikt) samen te koop voor ƒ150,- of ruilen tegen een Game Boy Color. Tel.0413-268611 (Uden), vraag naar Stef.

Te ruil: Top Gear Rally met stuur + pedalen, stuur amper gebruikt, in doos met handleiding ruilen voor een Sony PlayStation met min. 1 controller. Tel.0346-266760, vraag naar Ivan (Breukelen).

Te koop/te ruil: SNES + 2 controllers, 8 spellen, alle kabels, opbergtas en Super Game Boy. Prijs ƒ349,- of ruilen tegen een N64 of PlayStation met spel(len). Bel na 15.30 uur naar Ruud. Tel.073-5219253. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor N64/PSX: Voor N64: Top Gear Rally ƒ45,-, Turok 2 ƒ55,-, Madcatz racestuur (voor N64) ƒ90,-, memorypack (voor N64) ƒ25,-. Voor PSX: Mortal Kombat 4 ƒ75,-, Resident Evil 1 ƒ25,-, Broken Sword 2 ƒ40,-, Spider ƒ20,-, MediEvil ƒ75,-. Kan ook per post. Tel.0345-573370 (Geldermalsum), vraag naar Jasper.

Te ruil: N64 met 1 controller en een memorycard (geen spellen) tegen jouw PlayStation met minimaal 1 controller en een memorycard, spellen wil ik er eventueel wel bijkopen. Tel.073-5033602 (Berlicum, vlakbij Den Bosch), vraag naar Jeroen.

Te koop: N64 + 2 joysticks + memorycard + rumble pack + expansion pack + 9 spellen (Zelda, Turok 2, Blast Corps, Goldeneye, Mario 64, Mario Kart, Starwars Rogue Squadron, Waverace en Top Gear Overdrive). Alles is in zeer goede staat. Vraagprijs ƒ700,- of ruilen tegen een Dreamcast + Sega Rally 2. Tel.06-50495673 (Hilversum), vragen naar Don.

Te koop/te ruil: Diamond Viper V550 Riva TNT 16 Mb AGP retail (nog geen maand oud) voor ƒ200,-. Intel 740 8 Mb AGP retail voor ƒ75,-, Diamond Edge 3D 2 Mb PCI + sound 16 bit + Saturn controller + 3 spellen (o.a. Virtua Fighter) voor ƒ50,-. 2,5 Gb harddisk Quantum ƒ125,-, 840 Mb HD ƒ75,-, Compaq 4 Mb simms ƒ10,- en meer. Alles in perfecte staat. Of ruilen tegen een Saturn, Nintendo 64 of een andere spelcomputer (maakt niet uit welke). Tel.0475-533481(Melick), vraag naar Igor.

TTe koop/te ruil. Spellen voor de PC: Destruction Derby 2 ƒ20,-, Fallout ƒ30,-, The Riddle of Master Lu ƒ15,-, Heavy Gear ƒ20,-, Settlers 2 ƒ20,-, Lego Island ƒ30,-. Of 2 ruilen tegen een goed PSX spel. Alle spellen zijn in goede staat met boekje en doosje (geen boekje bij DD1 en LI). Tel.035-5240386 (Huizen), vraag naar Tariq.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Mark Friederichs (hoofdredakteur), Ed Wiggemans (eindredakteur), Richard Simon (bureauredakteur). Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch, Pascale Marbus, Marie-José Reuwer

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Dick Pater, Willem Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
020-4875686, Sylvia Castelijn.

Advertenties
Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal: Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Arnhem, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 20057, 2130 RE-Hoofdorp of bel: 023-5566789 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften Afd. abonnementen service, Hoofddorp onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

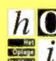
Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Notu

Aangesloten bij

Nederlands uitgeversverbond



De QWIFZ IN "THE MUMMY MENACE" (JEP)
PRODUCED & PRODUCTED BY ARYTON PRODUCTIONS









COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



149,-

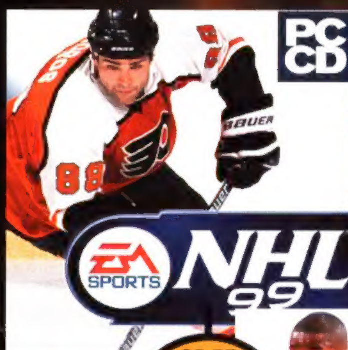


99.95



139.95

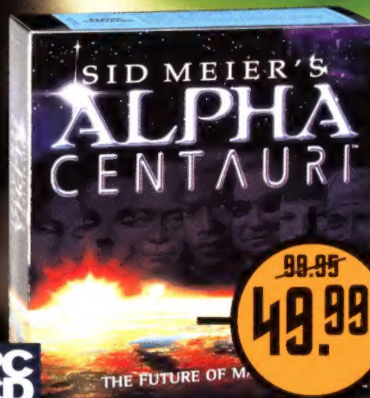
Doe mee aan de Tiberian Sun wedstrijd en maak kans op schitterende prijzen waaronder een multimedia computer. Vraag het wedstrijdformulier in de winkel.





~~99.95~~ 39.99 Per stuk





~~99.95~~ 49.99



~~99.95~~ 39.99



~~129.95~~ 59.95



~~129.95~~ 59.95



~~129.95~~ 59.95



~~129.95~~ 59.95



Intertoys

Bel voor de dichtstbijzijnde Intertoys bij jouw in de buurt 0182-56 45 30, tijdens werkdagen van 09.00 tot 12.30 uur.

LICENCE PLATE: △○✕□ TYPE OF CAR: UNIDENTIFIED SPEED: 238 KM/H TIME: 20.55

VALSSPELERS GEZOCHT.

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

SPEED FREAKS





De 9 karting-personages uit Speedfreaks zijn stout, héél stout. En dat moeten ze ook zijn, want om te winnen in Speedfreaks moet je sluw zijn én stout. Je wint enkel als je in de fantastische pretpark decors de kortste weg vind of je tegenstanders met een booby trapje de lucht inblaast. Niet voor brave jongens en meisjes dus. Met de multitap kan je trouwens met z'n vieren de stoutste uithangen.



SPEEDFREAKS

FUNCOM



NI. 2P3X0086538 200 URG000 12.684.421 FARKSUWUVZ Z/10B2